
9/2001
9. Jahrgang / Ausgabe 95
CYBERMEDIA
S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25
DM 6,50
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSP
DIE ABRECHNUNG
Virtua Fighter 4
VS. Tekken 4
Silent Hill 2
Höllen-Trip: So spielt sich der Konami-Schocker wirklich
ASPHALT-ATTACKE
92% Gran Turismo 3
NEU Twisted Metal: Black
NEU Extreme-G 3
6 JAHRE AUF 20 SEITEN
Playstation-Ära
Das ultimative Special: Wie alles begann, was noch passiert
Plus: Kompetente Kaufberatung - die 50 Top-Spiele im Visier
PS2 • PSone • Dreamcast
• Xbox • Gamecube • GBA
4 398044 106502 09


NICHT NUR DIE AUTOS SIND ATEMBERAUBEND.
TBWA\FRANKFURT

Trau deinen Augen.
Die Grenze zwischen Realität und Spiel existiert nicht mehr. GT3. „Das beste Rennspiel aller Zeiten" (OPM2 8/01). 150 Fahrzeuge, 40 Hersteller, 36 Strecken. 6 Fahrer gleichzeitig per i.LINK. Und unzählige Details, die dir den Verstand rauben werden.

PlayStation 2

GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Jetzt mit Preisvorteil: PlayStation 2 und GT3 als Bundle erhältlich.

ASTON MARTIN
VANQUISH V12

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) ORIGINAL GAMEPLAY, AUSSER DEM FAHRER www.DE.scee.com

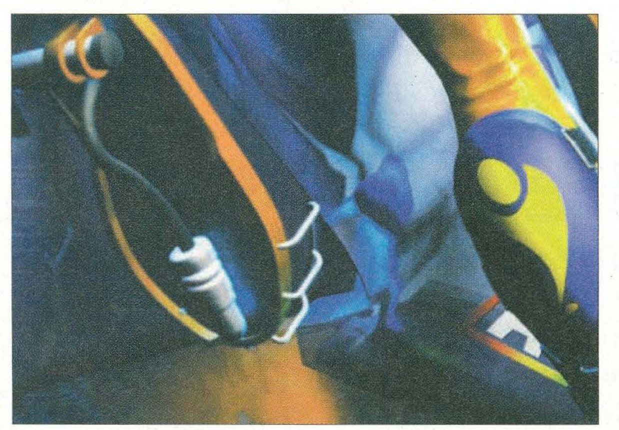




SCHLUSSVERKAUF

Die heiße Zeit des Jahres hat viele gute Seiten: Endlich bekommt man Gelegenheit, seinen wohl geformten Körper mal einem breiteren Publikum zu präsentieren, Ketchup dank gehäuftem Auftreten gegrillter Trägermedien literweise zu genießen und kaltes Wasser nicht als böswillige Schikane, sondern als willkommene Erfrischung zu betrachten. Abgesehen davon lässt sich Eis am Stiel ohne Handschuhe viel besser halten.

Doch selbst, wenn Ihr mit den allgemeinen Freuden des Sommers nicht viel anfangen könnt, an Eure Haut lieber CD als Wasser lasst und sich die einzigen Muskeln, die Ihr vorzuweisen habt, im Handbereich befinden (und damit sowieso das ganze Jahr über sichtbar sind), gibt es eigentlich keinen Grund zur Klage. So verlängern die sonnigen Monate die Lebensdauer von Augen und Halogenstrahlern bei den Benutzern des Game Boy Advance, dank spärlicher Veröffentlichung von Toptiteln hat man endlich die Gelegenheit, sich mit alten Spieleschätzen zu beschäftigen, und nicht zuletzt lässt sich wegen Lagerräumungen im Blick auf die bevorstehende Herbst- und Wintersaison so manches Schnäppchen im Bereich der interaktiven Unterhaltung machen. Der Zufall will es, dass in diese Zeit auch das langsame Ende dreier Konsolen fällt: Sega sagt Adieu zu Europa und hinterlässt verärgerte Fans, aber auch glückliche Neukunden, die sich Dreamcast-Hardware und -Spiele zu Ramschpreisen nach Hause holen. Das N64 gibt's in manchem Elektronikmarkt für eine zweistellige Summe, dazugehörige Module holt man sich am Flohmarkt. Und nicht zuletzt wächst das Angebot an gebrauchten Playstations, da die User langsam auf die PS2 umsatteln.

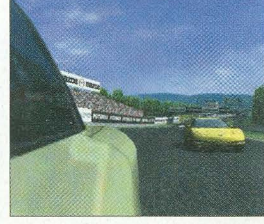


Extreme G3 (Acclaim, 2001)

Wir haben die Zeichen der Zeit erkannt und präsentieren Euch aus diesem Grund ein dickes PSone-Special, in dem Ihr nicht nur unzählige Fakten aus der Vergangenheit der Konsole findet, sondern auch eine unverzichtbare Liste der besten Spiele für den 32-Bitter. Aber auch sonst hoffen wir, genug interessanten Lesestoff für gammelige Tage am See, schweißnasse Stunden im Urlaubsstau oder beengte Zeiten in der Holzklasse eines Touristenbombers in dieser Ausgabe zusammengetragen zu haben. Die MAN!AC wünscht Euch unterhaltsame Ferientage! (Aus Neidgründen bitten wir allerdings, vom Postkartenschreiben abzusehen.)



Mangelnde Aktualität? Manch' einer mag sich gewundert haben, dass wir letzten Monat den Veröffentlichungstermin von "Gran Turismo 3 A-spec" in Frage gestellt haben, bzw. dass wir keinen Test zu der Rennspiel-Perle im Heft hatten – im Gegensatz zu anderen Magazinen. Der Grund ist relativ einfach: SCE Deutschland hat es nicht auf die Reihe bekommen, rechtzeitig eine PAL-Testversion zu schicken – amateurhaft für einen Hersteller dieser Größe, ärgerlich für uns und Euch. Dass manche Publikationen dennoch einen "GT3"-Test vorweisen konnten, liegt daran, dass wir nicht die NTSC-Version als PAL-Fassung ausgeben und Promo-Bildschirmfotos für unsere Tests benutzen.







Da möchte jeder gerne saugen: Als Moskito habt Ihr im gleichnamigen Spiel ab Seite 16 Gelegenheit dazu.

Mad Max lässt grüßen: Explosive Action mit "Twisted Metal: Black" ab Seite 14

Kampf der Giganten: Ab Seite 8 schlagen sich die kommenden PS2-Hits "Tekken 4" und "Virtua Fighter 4" um den Prügelthron in der Spielhalle.

Alles, was man heute über die Playstation wissen muss ab Seite 62

Unterwegs mit den schnellsten Zweirädern der Welt: "Extreme G 3" ab Seite 18

NEWS

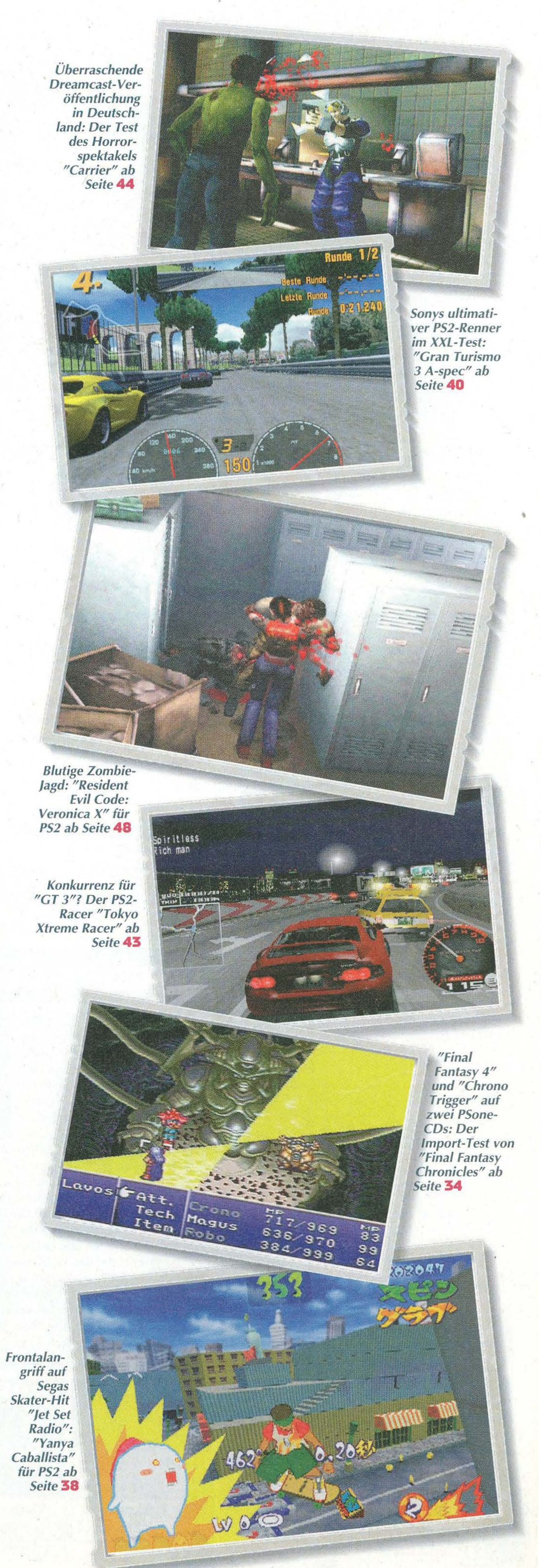
FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Überraschende Dreamcast-Veröffentlichung in Deutschland: Der Test des Horrorspektakels "Carrier" ab Seite **44**

Sonys ultimativer PS2-Renner im XXL-Test: "Gran Turismo 3 A-spec" ab Seite **40**

Blutige Zombie-Jagd: "Resident Evil Code: Veronica X" für PS2 ab Seite **48**

Konkurrenz für "GT 3"? Der PS2-Racer "Tokyo Xtreme Racer" ab Seite **43**

"Final Fantasy 4" und "Chrono Trigger" auf zwei PSone-CDs: Der Import-Test von "Final Fantasy Chronicles" ab Seite **34**

Frontalangriff auf Segas Skater-Hit "Jet Set Radio": "Yanya Caballista" für PS2 ab Seite **38**



Der kleine Drache ist zurück: Bruce-Lee-Plagiat Forrest Law ist noch genauso gefährlich wie in den Vorgängern ("Tekken 4").

Glaubenskrieg

Der Tag der Abrechnung ist da: "Tekken" und "Virtua Fighter" kommen in der jeweils vierten Inkarnation in die Spielhalle – und bald danach auf die PS2.



Bizarrer Samurai: Yoshimitsus Outfit wird mit jeder "Tekken" abgefahrener.

Zu seligen 16-Bit-Zeiten ging der Streit im Prügellager noch um digitalisierte oder gezeichnete Protagonisten, in der 32-Bit-Ära lieferten dreidimensionale Karate-Kämpfer Anlass zu heftigen Diskussionen in Spieleshops und Redaktionen. Der Kampf um die goldenen Handschuhe wurde dabei gleichzeitig zur Image-Frage, denn die beiden ärgsten Konkurrenten tummelten sich auf unterschiedlichen Systemen. Bereits 1993 eröffnete Sega die 3D-Arena mit dem "Virtua Fighter"-Automaten, der ein Jahr später als Starttitel für den Saturn umgesetzt wurde. Arcade-Erzfeind Namco ließ sich nicht lange lumpen und brachte 1995 "Tekken" in die Spielhallen, kurze Zeit später debütierten die kantigen Kämpen auf der PSone. Damit war der Grundstein gelegt für einen Krieg der Systeme, einen Glaubenskampf wahrhaft epischen Ausmaßes, der im Freak-Lager zu exzessiven und nie endenwollenden Diskussionen führte. Fakt ist, dass "Virtua Fighter" zumindest kommerziell hinter "Tekken" zurückstehen musste, denn mit dem zunehmenden Erfolg der Playstation und den stagnierenden Saturn-Verkäufen fehlte der Sega-Serie schlicht die nötige Hardware-Basis. Mittlerweile sieht die Sache schon anders aus, denn nach dem Rückzug aus dem Hardware-Geschäft produziert Sega fleißig Software für die ehemalige Gegenseite, "Virtua Fighter 4" war eine der ersten PS2-Ankündigungen des frischgebackenen Drittherstellers.

Der lachende Dritte

Während sich Sega und Namco mit ihren Prügel-Prinzen in den Spielhallen austoben, erwächst im Hause Tecmo ein weiterer, nicht zu unterschätzender Konkurrent um die Beat'em-Up Krone. "Dead or Alive 3" soll zeitgleich mit dem USA-Start der Xbox im November auf den Markt kommen, und gewaltbereite Konsolenschläger ins Microsoft-Lager locken. Das könnte Tecmos Team Ninja auch gelingen, denn schon der zweite Teil beeindruckte mit hohem Tempo, geschmeidigen Animationen und schönen Frauen die Prügelspieler in aller Welt. Während "Virtua Fighter" und "Tekken" in den kommenden Varianten erstmals Wände und interaktive Umgebungen einbauen, gab's die schon in "Dead or Alive 2" – spektakuläre Wurfkombinationen und halsbrecherische Artistik im Sprung gegen bzw. durch die Wand sind das Markenzeichen des Spiels. Einzig der mangelnde Tiefgang im Vergleich zu den beiden großen Konkurrenten könnte dem Xbox-Prügler zum Verhängnis werden: Das simple Kontersystem des zweiten Teils ist schnell erlernt, über spielerische Details des Nachfolgers noch nichts bekannt. Trotzdem können Prügelfans einem heißen Herbst entgegensehen, getreu dem Motto: Wenn zwei sich streiten...



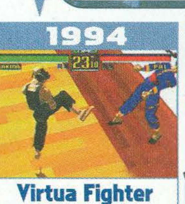
Im Zeichen des X: "Dead or Alive 3" soll Prügelfans zur Xbox bekehren.

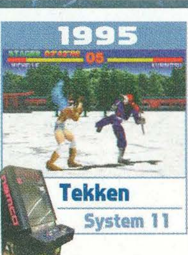
Harte Bandagen

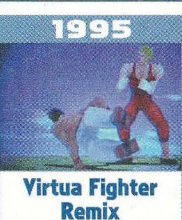
Die unerwartete Konkurrenz gerät Namco zum kreativen Ansporn, allerdings können die Japaner auf eine breite Fanbasis bauen und bereits reichlich Erfahrung in der PS2-Programmierung vorweisen. Ein weiterer Vorteil: Namcos Arcade-Hardware 'System 246' ist praktisch identisch mit der Sony-Konsole, eine originalgetreue Heimumsetzung des Automaten ist mehr als wahrscheinlich. Ob es die beeindruckende "Virtua Fighter 4"-Optik ohne Abstriche auf die PS2 schafft, ist dagegen fraglich, denn das leistungsfähige Naomi-2-Board unterscheidet sich wesentlich von den Konsolen-Spezifikationen. Zwar

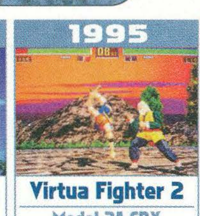
***In der Zeitleiste** findet Ihr sämtliche "Tekken" und "Virtua Fighter"-Fassungen für Spielhalle und Heimkonsole. Lediglich die Game-Gear-Variante "Virtua Fighter Animation" haben wir unterschlagen.*

1993
Virtua Fighter
Model 1

1994

Virtua Fighter
Saturn

1995

Tekken
System 11

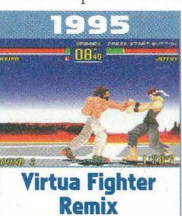
1995

Virtua Fighter Remix
STV Titan

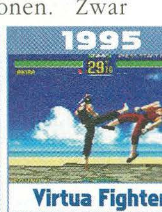
1995

Virtua Fighter 2
Model 2A CRX



1995

Tekken
PSone

1995

Virtua Fighter Remix
Saturn

1995

Virtua Fighter
Sega 32X







"Virtua Fighter 4" beeindruckt dank dem mächtigen Naomi-2-Board mit hochauflösender Optik und detaillierten Charakteren

sprach Segas Designerlegende und "Virtua Fighter"-Vater Yu Suzuki auf der E3 noch von einer problemlosen Konvertierung, mittlerweile machen allerdings erste Gerüchte über Schwierigkeiten bei der Umsetzung die Runde. Bis die fertigen Heimversionen Anfang 2002 in den Läden stehen, sind solche Netz-Neuigkeiten allerdings Spekulation, ein echter Vergleich lässt sich im Moment nur zwischen den Arcade-Fassungen ziehen.

Mit eiserner Faust

Im Gegensatz zum "Tag Tournament" ist "Tekken 4" kein laues PS2-Update des dritten Teils, sondern eine neue Episode mit eigener Story, überarbeiteter Optik und zusätzlichen Charakteren. Das 'Tag'-Feature des PS2-Vorgängers fehlt, dafür gibt's diesmal einige spielerische Änderungen: Die endlosen Arenen sind verschwunden, stattdessen kämpft Ihr Euch nun durch riesige Plätze voller Hindernisse, enge Gassen oder einen Boxring. Jede Stage hat ihre eigenen Charakteristiken: In einem schummrigen Parkhaus engen Autos und Stützpfeiler Euren Aktionsradius ein, auf einer Dschungellichtung ändern unterschiedliche Bodenniveaus die Ausgangssituationen für Kombos und Specials. Wie in "DOA 2" oder "Fighting Vipers" könnt Ihr die Gegner gegen die Begrenzungen hämmern und so für zusätzlichen Schaden sorgen. Mit Wand-Kombos setzt Ihr dem Feind ordentlich zu, gelegentlich dürft Ihr ihn auch mal durch ein kleineres Hindernis treten. In weitläufigen Kampfplätzen wie dem Flughafen-Rollfeld nutzt Ihr die neuen Fähigkeiten der "Tekken"-Schläger und vollführt elegante Ausweichmanöver. Anstelle der kurzen Sidestep-Hopser der Vorgänger treten richtige Meidbewegungen, bei denen jeder Martial-Arts-Champ neidisch wird. Die Protagonisten umlaufen sich gegenseitig, weichen den gegnerischen Attacken aus und bringen sich in die optimale Kontersituation. Vor allem Neuzugang Steve Fox beeindruckt durch flotte Beinarbeit. Der Ex-Boxer verzichtet auf Fußtritte, die zwei Kick-Buttons nutzt Ihr für flotte Steps und schnelles Abtauchen. Auch die anderen Newcomer offenbaren Bewegungstalent: Capoeira-Lady Christie Monteiro ersetzt den sprunghaften Eddy und verlegt sich hauptsächlich auf elegante Tanzmanöver, die sich plötzlich in schmerzhafte Attacken verwandeln. Der über zwei Meter große Vale-Tudo-Kämpfer Craig Marduk verlässt sich dagegen auf rohe Kraft und hinterhältige Free-Fight-Moves, mit denen er den Feind auf den Boden zwingt und dort zum handlichen Paket verschnürt. Die alteingesessenen Helden lassen sich das natürlich nicht gefallen: Bekannte Gesichter wie Yoshimitsu, Hwoarang, Paul Phoenix, Xiaoyu, Kazuya, King und Marshall Law komplettieren das Kämpferfeld,



Boxer Steve beherrscht besonders gewitzte Ausweichmanöver, die er gerne mit einem Kinnhaken abschließt (Tekken 4).





Lau und Pai vor atemberaubender Kulisse: In "Virtua Fighter 4" glänzen die Hintergründe mit tonnenweise animierten Objekten.

Die Hardware im Vergleich

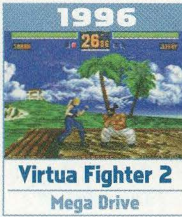
	NAOMI 2	SYSTEM 246	PLAYSTATION 2
CPU			
Typ	SH-4 128-bit RISC-SPU	128 Bit Emotion Engine	128 Bit Emotion Engine
Taktfrequenz	200 MHz	300 MHz	296 MHz
Geschwindigkeit	1,4 Gigaflops	6,2 Gigaflops	6,2 Gigaflops
Hauptspeicher	32 MB 100 MHz SDRAM	32 MB Direct Rambus	32 MB Direct Rambus
Speicherbus-Bandbreite	k. A.	3,2 GByte pro Sekunde	3,2 GByte pro Sekunde
Grafikeinheit			
Typ	2 PowerVR 2 (PVR2DC-CLX2) GPUs	Graphics Synthesizer	Graphics Synthesizer
Taktfrequenz	k. A.	150 MHz	148 MHz
Polygon-Darstellung	10 Millionen bei 6 verschiedenen Lichtquellen	maximal 75 Millionen Polygone/sec (ohne Effekte)	zwischen 25 und 75 Millionen Polygone/sec (ohne Effekte)
Videospeicher	32 MB	k. A.	4 MB Direct Rambus
Farbtiefe	24 Bit	32 Bit	32 Bit
Render-Funktionen	Bump Mapping, Multiple Fog Modes, 8-bit Alpha Blending, Mip-Mapping, Trilineares Filtering, Super Sampling, Full Scene Anti-Aliasing, Environment Mapping, Specular Effect	k. A., wahrscheinlich identisch mit PS2	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- und Trilineares Filtering, Mip-Mapping, Anti-Aliasing, Multipass Rendering
Soundeinheit			
Typ	ARM7 Yamaha AICA 45 MHz	SPU2	SPU2
Soundspeicher	8 MB	k. A.	2 MB
Kanäle	64	48	48



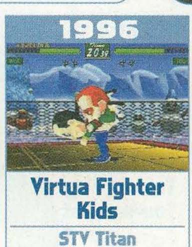
1995 Virtua Fighter 2 Saturn



1996 Tekken 2 System 11



1996 Virtua Fighter 2 Mega Drive



1996 Virtua Fighter Kids STV Titan



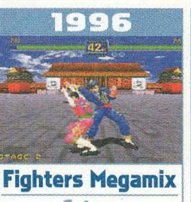
1996 Tekken 2 PSone

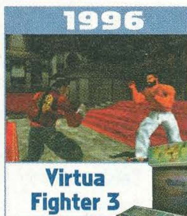


1996 Virtua Fighter Kids Saturn

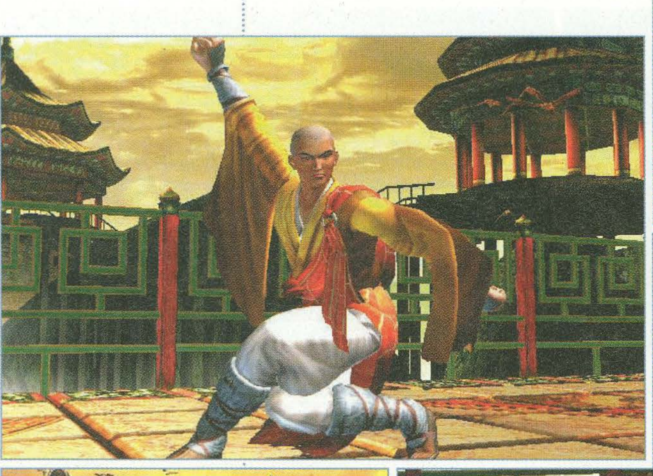


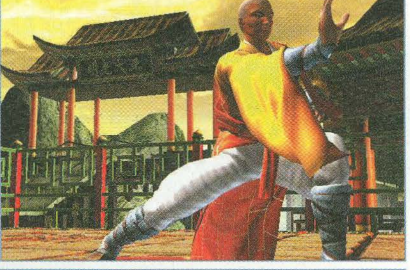
1996 Fighters Megamix Saturn

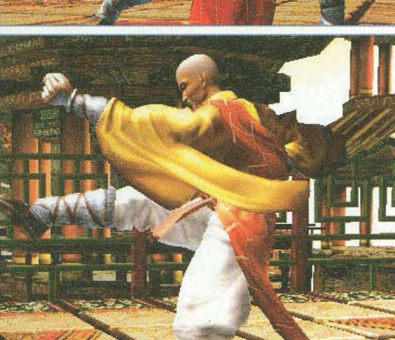




1996 Virtua Fighter 3 Model 3 1.0









Kung Fu Fighting: Shaolin-Mönch Lei Fei beim täglichen Training und im Duell mit Kampfsport-Opa Lau Chan (Virtua Fighter 4).



Sidestep total: In "Tekken 4" könnt Ihr den Gegner komplett umlaufen und Attacken so noch besser ausweichen.





Frauenpower: Aikido-Dame Aoi und Wrestling-Lady Vanessa in Aktion ("Virtua Fighter 4").

zwölf weitere Charaktere existieren bislang nur als Fragezeichen auf dem Auswahlbildschirm – wir spekulieren auf alte Helden wie Jin Kazama oder Eddy Gordo.

Virtua Fight

Wie Namco hat auch Sega bei "DOA" und der (zugegebenermaßen hausgemachten) "Fighting Vipers"-Serie geklaut: Viele der Arenen sind von Wänden begrenzt, schmerzhafte Begegnungen mit den Mauern sowie gefährliche Ringecken inklusive. Weil aber nicht jede Stage umzäunt ist, geschehen auch in Teil 4 die altbekannten 'Ringouts' – also eher ungewollte Stolperer abseits der Kampffläche, die dem Stürzenden den Sieg in der Runde kosten. Größter Unterschied zum Dreamcast-Vorgänger ist allerdings der Verzicht auf den 'Evade'-Button. Wie in "Virtua Fighter 2" muss je ein Knopf für Schlag, Kick und Block ausreichen. Trotzdem könnt Ihr durch schnelles Drücken der Richtungstasten auch in die Tiefe gleiten, ein besonderes Kontersystem sorgt gar für zusätzlichen Kampfspaß: Bei gleichzeitigem Betätigen von Steuerknüppel und allen Buttons weicht Ihr zur Seite aus und kontert mit Wurf oder Handkantenschlag. Erfolgreiche Treffer resultieren erstmals in kleinen, verschiedenfarbigen Explosionen. Ähnlich wie in "Soul Calibur" oder "Tekken" zeigt das unterschiedliche Leuchten die Art und Wirkung des jeweiligen Schlages an. In puncto Kämpfervielfalt hinkte die Sega-Serie der Namco-Prügelei immer etwas hinterher, immerhin gibt's im neuen Spiel zwei neue Charaktere. Shaolin-Mönch Lei Fei verlässt sich auf wuchtige Kung-Fu-Attacken und bricht mit lautem Krachen einen Knochen nach dem anderen, die maskuline Muskel-Dame Vanessa beeindruckt mit schierer Körperkraft und entsprechend martialischen Wurftechniken und Schlagserien. Ansonsten freuen sich Fans über bekannte Helden wie Jacky und Schwester Sarah Bryant, Konterkönig Akira, Drunken-Boxer Shun Di, Wrestling-Champ Wolf oder die Kung-Fu-Familie Chan mit Papa Lau und Tochter Pai. *dm*



"Tekken" geht mit der Zeit: In Teil 4 prügelt Paul Phoenix im alternativen Outfit mit offenen Haaren, seine krachigen Faustschläge sind aber nicht minder wirkungsvoll.

Virtua Fighter 4

GENRE	BEAT'EM UP
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Zumindest optisch hat Sega die Nase vorn: Animierte Hintergründe, detaillierte Figuren und protzige Texturen wirken allesamt eine Spur eindrucksvoller als bei der Konkurrenz – die Qualität der Heimversion bleibt abzuwarten.

Tekken 4

GENRE	BEAT'EM UP
HERSTELLER	NAMCO
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

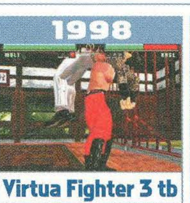
Während "Virtua Fighter" Prügelzocker mit unendlicher Spieltiefe lockt, bietet Namco einen leichten Einstieg mit viel Perfektionspotenzial. Mit etwas Programmiergeschick zieht "Tekken 4" grafisch auf der PS2 mit der Konkurrenz gleich.

1997

Tekken 3
System 12

1998

Virtua Fighter 3 tb
Model 3 1.0

1998

Tekken 3
PSone

1998

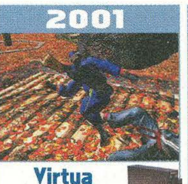
Virtua Fighter 3 tb
Dreamcast

1999

Tekken Tag Tournament
System 12



2000
Tekken Tag Tournament
Playstation 2

2001

Virtua Fighter 4
Naomi 2

2001

Tekken 4
System 246

Bei Nacht und

"Silent Hill 2" nähert sich der Fertigstellung: Macht Euch gefasst auf den Grusler des Jahres.

Widerwärtiges Monster voraus: Gut, dass Eure Taschenlampe am Revers befestigt ist und Ihr so die Hände zur Verteidigung frei habt.



Atmosphärisch und ekelhaft: Der Zustand der sanitären Anlagen verursacht bei empfindlichen Naturen Brechreiz.





Obwohl die bizzaren Kreaturen nicht viel mit Menschen gemein haben, hinterlassen sie bei einem Treffer gewohnten roten Körpersaft.

Die Sonne verschwindet hinter dem baufälligen, französischen Herrenhaus. Dunst dringt aus Türen und Fensterritzen, trotzdem wagen wir uns in den stickigen, abgedunkelten Salon, der mit muffigen Matratzen ausgelegt ist. Der Grund für unsere Anwesenheit an diesem unwirtlichen Ort: Große TV-Geräte, davor jeweils eine PS2 mit einer spielbaren Version von "Silent Hill 2". War es auf der Tokyo Game Show noch schwer, sich auf das gruselige Bildschirmgeschehen einzulassen, wird uns die Gänsehaut nun leicht gemacht. Konami inszenierten bei ihrer Presseveranstaltung geschickt das passende Ambiente – und wir versinken in der albtraumhaften Welt von "Silent Hill". Verwirrend und rätselhaft ist bereits der Beginn des düsteren PS2-Abenteuers. Ihr seid James Sunderland, ein junger Mann, der seit dem schicksalhaften Tod seiner Frau Mary vor drei Jahren keine Freude am Leben findet. Ein Brief reißt ihn urplötzlich aus seiner Apathie: Er trägt die Handschrift der Toten, erzählt von glücklicheren Tagen, die die beiden im Örtchen Silent Hill verbracht haben und bittet James, sich dorthin auf die Suche zu begeben. So steht der Witwer nun in einer heruntergekommenen Touristentoilette am Stadtrand, blickt entgeistert in den halbblinden Spiegel und visioniert. Während eine traurige, irritierende Gitarrenmelodie Euch unterbewusst in ihren Bann zieht, übernehmt Ihr die Steuerung des tragischen Helden. Nebel zieht auf, Ihr nehmt noch flink die Umgebungskarte aus Eurem Auto und sucht den Weg zum Ortseingang, der – wie es der Zufall will – direkt über den Friedhof führt. Durch den gekonnten Wechsel von Spielszenen, FMVs und selbstablaufenden Sequenzen in Echtzeitgrafik werdet Ihr sogleich mitten in die Geschichte gezogen. Den geschickten Schnitt dürft Ihr gleich auf dem Gottesacker miterleben: Ihr trefft auf die hübsche Angela, die hierhergekommen ist, um das Grab ihres Mannes zu besuchen. Sie warnt James eindringlich vor diesem höllischen Ort, doch die Sehnsucht nach Mary treibt ihn voran...

Die nervenzerrende Suche nach einer Antwort findet jedoch nur zur Hälfte in dunklen Gassen und auf schmuddligen Hinterhöfen statt, die übrige Zeit verbringt Ihr in der beklemmenden Enge

Nimm das: Ist Euch die Munition ausgegangen, so greift Ihr Planken oder Rohre, um Euch der Feinde zu erwehren.

Menschen unter Monstern

JAMES SUNDERLAND: Ein tragisches Schicksal führt den jugendlichen Helden nach Silent Hill. Als er den Tod seiner Frau Mary endlich überwunden glaubte, flammen durch einen mysteriösen Brief jäh die schmerzhaften Erinnerungen wieder auf.



MARY SHEPHERD-SUNDERLAND: Obwohl nicht mehr unter den Lebenden weilend, begegnet Ihr James' Ehefrau in Form von Erinnerungen und Tagträumen der Hauptperson. Ob sie den Brief verfasst hat oder dunkle Mächte ein böses Spiel treiben, müsst Ihr selbst rausfinden.



MARIA: Eine verwirrende Person – nicht nur, dass sie beinahe den gleichen Namen trägt, Maria sieht Mary auch verteufelt ähnlich. Zusammen mit ihrem seltsamen Gehabe und ihren Andeutungen ist James' Verwirrung komplett; was sie im Schilde führt, weiß man nicht.

ANGELA: Die hübsche Angela ist die erste Person, der James auf seinem Trip in die Nebelhölle begegnet. Bezeichnenderweise findet das Treffen auf dem Friedhof statt, wo Angelas Mann begraben liegt. Sie warnt James vor dem, was vor ihm liegt.



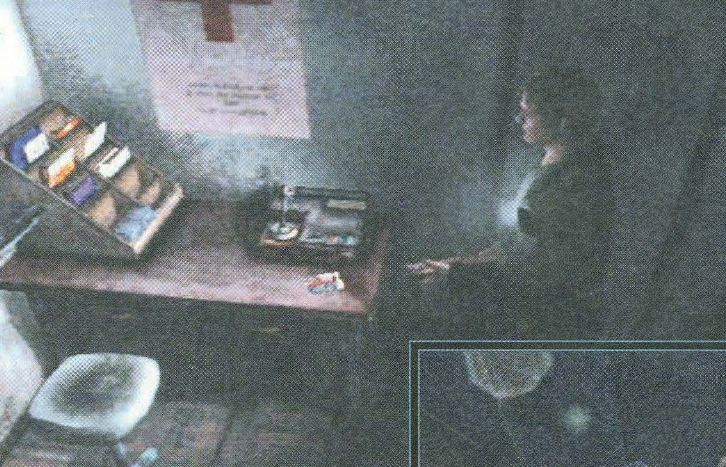
EDDIE: Durchgedrehter Psychopath, gutmütiger Helfer oder hintertriebener Bösewicht? Aus dem dicklichen Silent-Hill-Bewohner wird James nicht schlau. Zumindest ist Eddie nicht ganz so hässlich wie die übrigen Kreaturen, auf die der Protagonist sonst trifft.

LAURA: Die introvertierte Kleine mit der blonden Mähne scheint die einzige Person am Ort zu sein, der James vorbehaltlos sein Vertrauen schenken kann. Sie hilft Eurem Alter Ego und klärt Euch über einige Geheimnisse von Silent Hill auf.





Nebel



Nicht mal im Gefängnis ist man sicher: Auch in einem Knast müsst Ihr Euch durch verwüstete Räumlichkeiten wühlen.



Effekte satt: Neben dem Grafikfilter, der das Bild grobkörnig macht (was zugegebenermaßen Geschmackssache ist), bauen die Entwickler auch üppige Lens-Flare-Effekte ein.

Auf der Suche nach Antworten durchstöbert Ihr die Räume eines baufälligen Hospitals (oben) und die Appartements eines Miethauses.

heruntergekommener Gebäude. In zwei Szenerien durften wir bereits die dichte Atmosphäre aufsaugen: Relativ zu Beginn durchforstet James ein Appartementhaus – frei von jeglicher Menschenseele, dafür umso bevölkerter von grauenhaften Gestalten. Das kleinste Problem sind noch die bissigen Käfer, derer Ihr Euch erwehren müsst. Schleimige, absurd aussehende und gesichtslose Mutanten lauern hinter Ecken. Habt Ihr sie mit Schrot vollgepumpt, stoßen sie unmenschliche Laute aus und kriechen in hohem Tempo über die befleckten Flure. Nicht nur eine Flinte findet Ihr bei der schrittweisen Erforschung der Echtzeit-3D-Umgebung, auch Pistolen, Holzbretter und Eisenstangen dienen dem Niederknüppeln der dämonischen Brut. Wichtigster Fund zu Anfang ist eine kleine Stabtaschenlampe, mit der Ihr die dauerdüsteren Zimmer und Gänge erhellt. Der schimmernde Lichtkegel wirft dabei perfekt aussehende Echtzeit-Schatten auf die fein texturierten Objekte.

Die Ausgestaltung der Schauplätze ist eine Klasse für sich: Ihr riecht förmlich den Muff, der in den verfallenen, schmutzigen Gemäuern steckt. Abgewetzte Teppiche bedecken den Boden, Schutt liegt an allen Ecken und Enden, Blutflecken zieren Möbel, verottete Armaturen und Leitungsrohre sind der sanitäre Standard an diesem grauenvollen Ort. Häufiger Wechsel des Blickwinkels und Verwendung klassischer Thriller-Perspektiven fördern Verwirrung und Furcht, das knisternde 'Monster-Radio' (bekannt aus Teil 1) erhöht die gespannte Atmosphäre. Ebenso vom Vorgänger übernommen wurde die clevere Unterstützung des Rumble-Pads: Durch die Motoren wird Euer Herzschlag simuliert, je nach Situation steigt die Frequenz und gleichzeitig der Adrenalinspiegel.

Die japanischen Entwickler ziehen alle Register, den Spieler in bester Suspense-Manier in den Bann zu ziehen. So ist die gesamte Optik von einem grobkörnigen Filter überdeckt, was dem Geschehen etwas surreales verleiht. Auch die seltsamen Melodien und räumlichen Soundeffekte tragen erheblich zur Spannung bei, die nicht zuletzt durch die komplexe Geschichte (die übrigens nicht linear ist und unterschiedliche Enden besitzt) erzeugt wird. Denn neben Angela trefft Ihr auch einige mysteriöse Charaktere, die mehr Fragen aufwerfen als Antworten bieten. Die seltsamste Person ist die attraktive Maria, die sich James zeitweise anschließt: Was es allerdings mit der Schönen, die der verstorbenen Mary beinahe aufs Haar gleicht, auf sich hat, wird sich erst an einem grauen Novembertag klären. Dann nämlich werdet Ihr Euch in die unheimliche Welt von "Silent Hill 2" entführen lassen dürfen. *sf*



Silent Hill 2



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	NOVEMBER

Mysteriös, verwirrend, gruselig: Auch auf der PS2 inszeniert Konami das etwas andere Horror-Spiel. Atmosphärische Optik, brillante Musikuntermalung und packende Story lassen auf eine kräftige Gänsehaut hoffen.



Die Mutanten können einige Treffer wegstecken, bis sie zu Boden sinken. Tot müssen sie deshalb aber noch lange nicht sein...



Appetite for

Apokalypse auf der PS2: Stürzt Euch mit "Twisted Metal: Black" in explosive Kämpfe mit waffenstarrenden Vehikeln.

Nach vier eher mäßigen "Twisted Metal"-Teilen auf der PSone (nur die beiden ersten, "Twisted Metal" und "Twisted Metal World Tour", erschienen in Deutschland) folgt im Spätsommer nun die erste PS2-Inkarnation des gnadenlosen Autoschrottens.

"Twisted Metal: Black" entführt Euch in eine düstere Zukunft: Der Himmel ist von dunklen Staubwolken, gespeist aus gigantischen Fabrikschloten, permanent verdunkelt, viele Megacitys sind heruntergekommen – von dem ehemaligen Glanz der Städte existieren nur noch langsam verblassende Erinnerungen. Dieses Endzeit-Szenario ist Schauplatz gewalttätiger Autojagden. Zu Beginn stehen Euch zehn Fahrer inklusive Vehikel zur Verfügung, durch herausragende Leistungen steigt deren Zahl schließlich bis auf 17. Jedes Fahrzeug ist gekennzeichnet durch unterschiedliche Werte in Wendigkeit, Tempo, Schutzschild und Special-Energie. Während Rocker Mr. Grimm mit seinem Motorrad-Gespann durch die riesigen Kampfschauplätze prescht und bei Raketenbeschuss aufgrund fehlender Blechhülle schnell die Segel streicht, tuckert Kontrahent Dollface mit seinem Truck eher gemächlich über die Pisten – dafür verkraftet die robuste Außenhaut auch mehrere schwere Treffer.

Allen Vehikeln gemein ist dagegen die Standardbewaffnung mit einem schwach-



"Twisted Metal: Black" geizt nicht mit hübschen Explosions- und Partikel-Effekten. Übrigens: Nahezu alle Objekte in den Arenen lassen sich zerstören.

Poppige Zerstörungsorgie

Infogrames' Destruktions-Sim spielt ebenso wie "Twisted Metal: Black" weit in unserer Zukunft: Während in letzterem Titel die Erde in Schutt und Asche liegt, zeigt sich unsere Gesellschaft in "Motor Mayhem" von der vergnügungssüchtigen Seite.

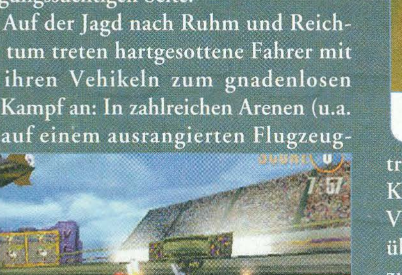
Auf der Jagd nach Ruhm und Reichtum treten hartgesottene Fahrer mit ihren Vehikeln zum gnadenlosen Kampf an: In zahlreichen Arenen (u.a. auf einem ausrangierten Flugzeugträger) zerlegt Ihr Eure fünf CPU-Konkurrenten in ihre Einzelteile. Vom simplen Maschinengewehr über zielsuchende Raketen bis hin zu Chemikalienwerfern lässt sich an den futuristischen Gefährten alles montieren, was Krach macht. Neben einem Karriere-Modus und diversen Deathmatch-Varianten findet Ihr auch einen Zweispieler-Modus auf der DVD. Die Optik ist im Gegensatz zum PS2-"Twisted Metal" sehr poppig und bunt – leider aber auch ziemlich rucklig.

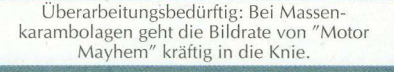
Einer weniger: Die Konkurrenten verglühen in bunten Explosionen.



Vorbildlich: Im Zweispieler-Modus bedrängen Euch weitere CPU-Fahrer.

Auf dem Radar links unten lokalisiert Ihr die Feinde in den weitläufigen Kampfarenen





Überarbeitungsbedürftig: Bei Massenkarambolagen geht die Bildrate von "Motor Mayhem" kräftig in die Knie.

MOTOR MAYHEM





GENRE	ACTION
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	3. QUARTAL

Wrestling ist Vergangenheit – in der Zukunft bejubeln die Massen Zerstörungsorgien in ausladenden Kampfarenen. Stürzt Euch mit futuristischen Gefährten in bunte, aber leider auch rucklige Gefechte.

Destruction


Äußerst wehrhaft: Sweet Tooth in seiner Kampfroboter-Form.



Sowohl im Ein- als auch im Zweispieler-Modus treiben sich etliche Konkurrenten in den Arenen herum

brüstigen Maschinengewehr. Darüber hinaus spendierten die Entwickler jedem Charakter eine limitierte Spezialattacke: So morpht Sweet Tooths Eis-Van auf Knopfdruck in einen meterhohen Kampfroboter, der die Feinde mit mehreren Raketen auf einmal beharkt. Zusätzlich liegen in den Levels zahlreiche Extras herum, die Euch Haftminen, Flammenwerfer oder explodierende Selbstmörder bescheren.

Neben der Wagen-Vielfalt, dem spannenden Story-Modus und den diversen Multiplayer-Varianten beeindruckt "Twisted Metal: Black" mit einer superflüssigen, detaillierten Optik. Obwohl sich mehr als ein halbes Dutzend Fahrer in den gigantischen Arenen tummelt, gibt's keine Ruckler zu beklagen. *os*





Ungleiches Duell: ein Motorrad gegen einen riesigen Truck. Seid Ihr lädiert, frischen seltene Aufladestationen (links) die Energieleiste auf.

TWISTED METAL: BLACK





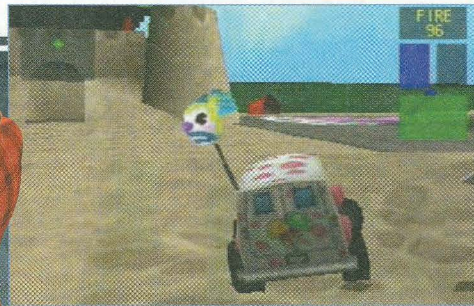
GENRE	ACTION
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	SEPTEMBER

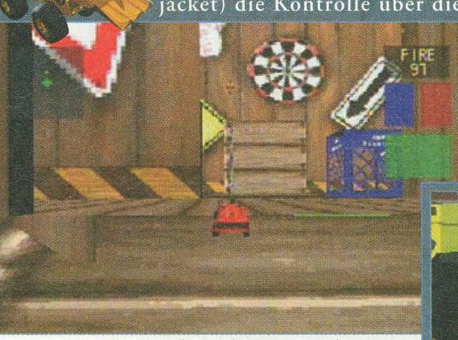
Der neue König des Autoschrottens: Dank absolut flüssiger Optik, origineller Charaktere und düsterer Endzeitatmosphäre ein explosives Action-Vergnügen. Allerdings könnte der happige Schwierigkeitsgrad etwas moderater sein.

Kampf der Spielzeuge

Während "Twisted Metal: Black" und "Motor Mayhem" eindeutig auf die älteren Semester zugeschnitten sind, visiert "Twisted Metal Small Brawl" die neue, vorpubertäre PSone-Zielgruppe an.
Laut Entwickler Incognito bedeutet dies jedoch nicht weniger Action. Die knapp zwei Dutzend ferngesteuerten Fahrzeuge sind zwar nur wenige Dezimeter groß, doch die Sportwagen, Bulldozer und Vans bekriegen sich wie die großen Vorbilder. So haben die original Charaktere (u.a. Sweet Tooth und Yellowjacket) die Kontrolle über die Miniatur-Fahrzeuge und heizen Euch mit Raketen in Flaschenform und anderen Fun-Racer-typische Waffen ein.
Die über 20 Kampfschauplätze passen sich im Aussehen an die Cartoon-Thematik an: Ihr braust mit Eurem ferngesteuerten Vehikel durchs unaufgeräumte Kinderzimmer, rast über ausladende Spielplätze oder kurvt sogar zwischen frisch gebauten Sandburgen hindurch.
Wem die Solo-Missionen auf Dauer zu langweilig sind, vergnügt sich schließlich mit Freunden in diversen Multiplayer-Varianten.


Der ferngesteuerte Radlader ist zwar nicht besonders fix, dafür robust und hart im Nehmen.


Individuell: An Sweet Tooths Miniatur-Wagen darf die Clownmaske nicht fehlen.


Mami hat wieder mal vergessen, das Kinderzimmer aufzuräumen: Die herumstehenden Spielzeuge bieten jedoch gute Deckung.

TWISTED METAL SMALL BRAWL



GENRE	ACTION
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	4. QUARTAL

Randale im Kinderzimmer: Zerlegt mit ferngesteuerten Vehikeln und witzigen Cartoon-Waffen die Elektromotor-getriebenen Plastik-Gegner. Ein großer Fuhrpark und eine Vielzahl von Arenen erfreuen nicht nur Kiddies!



Was liegt denn da? An den unmöglichsten Ecken sind die Extras versteckt – für 50 rosa Herzen gibt es Extraenergie.

Jetzt wird es kritisch: Oben attackiert Euch Mama Yamada mit giftigem Insektenspray. Links saugt Ihr an einer gefährlichen Stelle – seid Ihr zu gierig, werdet Ihr zertreten.



Kleiner Stecher

Entfaltet Eure Flügel und fahrt den Stachel aus: Als knuddliger "Mosquito" macht Ihr einer japanischen Durchschnittsfamilie das Leben schwer.

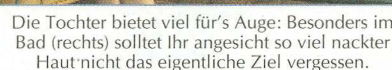
Die schrägsten Spielideen kommen immer noch aus Japan: Bei Sonys "Mosquito" schlüpft Ihr in die Rolle eines glubschäugigen Insektenhelden, der seinen Hunger stillen möchte. Dazu schwirrt Ihr in zwölf Levels durch die Zimmer eines Hauses und haltet Ausschau nach einem Familienmitglied. Eltern und Tochter Yamada ahnen zunächst nichts von ihrem ungebetenen Gast und gehen deshalb ihren bevorzugten Beschäftigungen nach. Während das Mädel sich ein Mittagsschläfchen gönnt, in ihrem Zimmer Leibesübungen macht oder ein gemütliches Bad nimmt, lümmelt der Vater mit seinem dünnen Haupthaar vor der Glotze oder meditiert zwischen Räucherstäbchen. Aktiver ist da schon die agile Mama, die fleißig im Abstellraum kramt oder in der Küche das Backen von Plätzchen mit Kung-Fu-Manövern kombiniert.

Ihr schwirrt mit Eurem Moskito frei durch das Zimmer und erkundet die Umgebung, bevor es an die Hauptaufgabe geht: Um Eurem Opfer Blut abzuzapfen, müsst Ihr es in einem geschickten Moment stechen. Geeignete Zielorte wie Wade oder Ohrläppchen werden dabei durch ein leuchtendes Rechteck markiert. Bringt Ihr dieses in Euer Fadenkreuz und seid Ihr nahe genug, ändert sich die Farbe der Markierung und Ihr könnt auf Knopfdruck mit einem Turboflug darauf loszischen. Nach erfolgreicher Landung wird rechts oben eine Nahaufname des Moskitos eingeblendet – mit dem R3-Knopf stecht Ihr zu. Durch emsiges Drehen des Analogknüppels saugt Ihr Blut, bis Ihr satt seid. Allerdings dürft Ihr weder zu gierig noch zu lahm nuckeln, denn sonst bemerkt Euch Euer Spender – schlägt dieser unverhofft zu, ist das Insektenleben ausgehaucht.

Aber auch sonst müsst Ihr Vorsicht walten lassen: Surrt Ihr nämlich zu auffällig durch die Gegend, steigt der Puls des Menschen – erreicht er ein Höchstmaß, beginnt ein 'Battle', während dem gezielt auf Euch Jagd gemacht wird. Je nach Level versuchen die Yamadas, Euch mit bloßer Hand aus der Luft zu klatschen oder mittels fieser Waffen wie Insektenspray oder Wassersprüher zu eliminieren. Um die kritische Situation zu beenden, wendet ihr Moskito-Akupunktur an: Stecht die menschlichen Kontrahenten an bestimmten Stellen und es überkommt sie eine Woge der Glückseligkeit, in deren Folge sie Euch kurzerhand wieder vergessen.

Die zwölf Levels führen Euch durch das ganze Haus von Küche und Wohnraum bis in das dampfige Badezimmer. Eine genaue Untersuchung der Umgebung lohnt sich, denn überall sind Extras versteckt. So sammelt Ihr eine Anzahl Herzen, um Euren Lebensvorrat aufzufrischen oder findet Blutcontainer, mit denen Ihr noch mehr zapfen könnt. Außer-





Die Tochter bietet viel für's Auge: Besonders im Bad (rechts) solltet Ihr angesicht so viel nackter Haut nicht das eigentliche Ziel vergessen.

MOSQUITO

GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	NICHT GEPLANT



Schrullige Mischung aus Flugsimulator und Geschicklichkeitstest: Stecht Euch als schnuckliges Insekt durch die Mitglieder einer japanischen Familie und erkundet dabei die liebevoll und detailliert gestalteten Zimmer.



...mmer schön vorsichtig: Der Räucherstäb-...endampf ist für Euren Moskito ungesund, wartet deshalb auf einen Windstoß.





Trotz Sakebauch flink auf den Beinen: Beim Vater landet Ihr besonders schnell in einer 'Battle'-Situation.

dem müssen häufig Haushalts-Objekte eingesetzt werden, um für passende Stechgelegenheiten zu sorgen: Schaltet Ihr im Schlafzimmer das Licht aus, werdet Ihr nicht so schnell bemerkt. Aktiviert Ihr dagegen das Handy der Tochter, versinkt diese in einem spannenden Teenagergespräch und kann sich nicht um die Insektenabwehr kümmern.
Die skurrile Mischung aus Flugaction, Reaktionstest und strategischer Planung überzeugt durch die zahllosen witzigen Details: Zwar ist die Aufmachung klar auf den japanischen Geschmack ausgerichtet, doch dem eigentlichen Spielablauf schadet das kaum. Leider dürfte eine Veröffentlichung in Deutschland äußerst unrealistisch sein – hoffen wir, dass Sony Europa wie schon beim Musikspiel "Vib-Ribbon" (PSone) mehr Mut beweist als die amerikanischen Kollegen und uns das Insekten-Epos doch noch irgendwann beschert. *us*

Insekten-Power



Bei "Mosquito" schlüpft ihr nicht zum ersten Mal als Krabbeltier in die Heldenrolle: Schon früher waren chitinöse Sechsbeiner Hauptdarsteller, das unten stehende Trio ist nur eine kleine Auswahl entsprechender Spiele.

BUG! (1995, Saturn): Als Käfer wuselt Ihr in diesem Saturn-Frühwerk durch ein kniffliges Hüpfspiel: Zwar sind die Wege vorgegeben, doch dank 3D-Optik bewegen sich die Levels nicht nur seitlich, sondern auch in die Tiefe. Trotz Schwächen wie begrenzten Speichermöglichkeiten und hohem Schwierigkeitsgrad ließ sich Sega nicht davon abhalten, ein Jahr darauf eine wenig originelle Fortsetzung ("Bug! Too") nachzureichen.



LADY BUG (1981, Automat): "Pac-Man"-Fans fühlen sich beim Universal-Produkt gleich heimisch. Statt mit einer gelben Pampelmuse mümmelt Ihr punktespendende Pixel mit einem Marienkäfer. War die Grundidee abgekupfert, fielen die Details innovativ aus: Die Idee mit den Drehtüren, durch die zwar Ihr, aber nicht die feindlichen Gegner schlüpfen konntet, verlieh dem Spielablauf deutlich mehr Tiefe.



ZOOL (1993, SNES/Mega Drive): Als ernsthafter "Sonic"-Konkurrent gedacht, waren die flott scrollenden Hüpfabenteuer der Ninja-Ameise zwar hübsch bunt und witzig, doch an das große Vorbild reichte das Spiel von Gremlin nicht heran. Entsprechend traurig fiel auch das Schicksal des zweiten Teils aus: Im Konsolenbereich wurde er lediglich auf dem glücklosen Jaguar-System von Atari veröffentlicht.

Bevor Ihr das MG (oben) oder die Lenkraketen (rechts) abfeuern könnt, müsst Ihr auf den lila Bodenmarkierungen Waffenenergie tanken.

Achterbahn-Raser

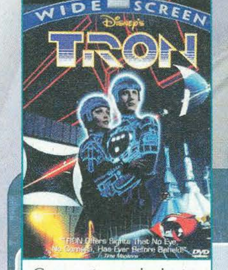
Rasante Berg- und Talfahrt in ferner Rennspielzukunft: Die "Extreme G"-Bikes drehen ihre dritte Runde auf der PS2.

Blitzschnelle Zweiräder auf verdrehten Hochgeschwindigkeitskursen – das ist nun schon zum dritten Mal die futuristische Rennspielkulisse von Acclaims "Extreme G"-Serie. Allerdings sind es diesmal nicht Nintendo-Speed-Junkies, sondern PS2-Piloten, die mit 600 Sachen über den polierten Polygon-Parcours heizen. Kein Wunder: Für den betagten 64-Bitter ist Acclaims schöne neue Rennspielwelt zuviel – denn getreu dem Fortsetzungsmotto "mehr von allem" sind mehr Zweiräder, mehr Bikes und mehr Loopings geboten. Sechs Teams mit je zwei PS-Süchtigen, elf knallharte Kurse und jede Menge Möglichkeiten, die Widersacher von der Strecke zu sprengen: Wer den etwas anderen Rennsport mit einem ordentlichen Schuss Action mag, der hat Grund zur Vorfreude.

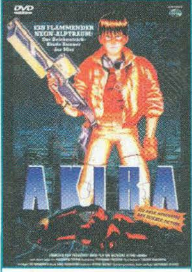
Extreme-Shopping

Alles für das Team, alles für den Sponsor: Egal ob Euer Fahrer seinen Hals für eine ethnische Gruppe riskiert oder an den Start geht, um die technische Überlegenheit eines Zweirad-Herstellers zu beweisen – zahllose Trophäen warten darauf, den heimischen Kamin zu zieren. Aber Pokale sind längst nicht alles: Für gefahrene Rennen winken außerdem saftige Preisgelder – je weiter vorne Euer Fahrer liegt, desto mehr Credits werden auf sein Konto überwiesen.

Und dieser Faktor ist nicht zu unterschätzen, denn wer in "Extreme G3" Karriere machen will, braucht eine prall gefüllte Brieftasche. Gimmicks wie Energieabsauger, Heckgeschütze, zusätzliche Antriebsdüsen oder Schutzschilder sind zwar für jedes Zweirad-Modell zu erstehen, kosten aber horrende Summen. Für weniger als 20.000 Credits gibt's im futuristischen Motorrad-Shop höchstens eine Minikanone: Eine Investition, die Ihr Euch getrost sparen könnt, da die Konkurrenz spätestens ab dem vierten Ren-



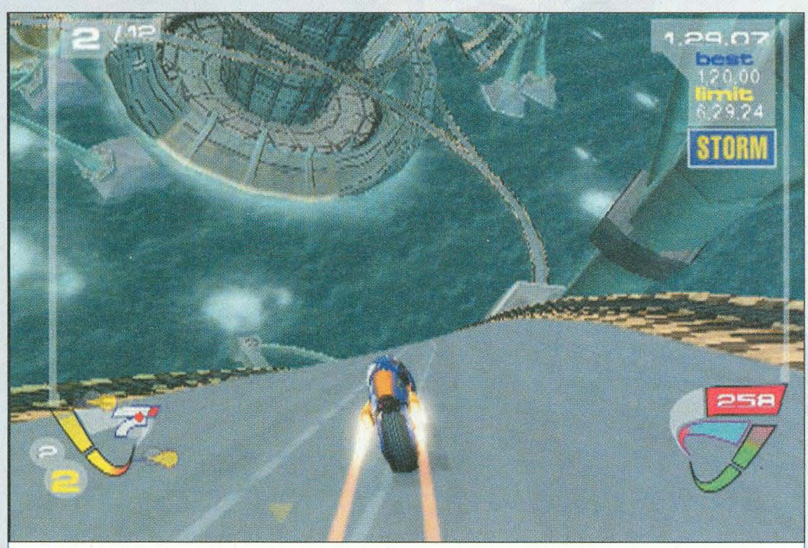
Computer-animierter Klassiker: Disneys "Tron" brach '82 mit Konventionen.



SciFi nach Comic-Vorlage: "Akira"-Held Kaneda ist Motorrad-Freak.

Die Ideengeber

FUTURISTISCHE ZWEIRAD-DESIGNS sind keine Erfindung Acclaims, sondern spätestens seit 1982 in Mode. Damals brachten die Disney-Studios "Tron" in die US-Kinos. Der Streifen gilt nicht umsonst als Pionier des computeranimierten Films: Ein Videospielerfinder (Jeff Bridges) wird in seine Atome zertrümmert und in die Eingeweide eines Computer-Netzwerks gesaugt. Hier erlebt er Abenteuer in der Welt hinter dem Bildschirm, in der Programme wie Tron (Bruce Boxleitner) humanoide Individuen sind und Datenströme von Laser-Kanonen abgeschossen werden. Streitigkeiten tragen die Programme hinter dem Steuer von "Extreme G"-ähnlichen 3D-Bikes aus: In dem 'Deathmatch' (von Rock-Olas "Nibbler"-Automat inspiriert) hinterlassen die Motorräder auf ihrem Kurs bunte Mauern – so wird das Spielfeld immer enger, und eine Kollision mit dem Anhängsel des Kontrahenten zerlegt das Zweirad in seine Einzelteile. Auch Manga-Pinsler Katshuiro Otomo griff die Idee auf: In seinem SF-Comic "Akira" machen die Mitglieder einer Motorrad-Gang auf "Tron"-Bikes die Straßen Neo-Tokios unsicher.



Prachtvolle Panoramen wie hier könnt Ihr selten in Ruhe genießen: Bald geht's bergab – und manchmal beschleunigt Euer Bike dabei so sehr, dass es glatt die Schallmauer durchbricht.

Legt Euch mit den Schultertasten in besonders enge Kurven, denn eine Kollision mit der Kursbegrenzung kostet wertvolle Energie.

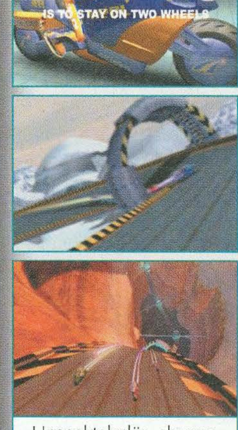
Gewagtes Überholmanöver: Kollidiert Ihr mit Eurem Vordermann, so bremst Eure Maschine heftig ab.

Um Schild- und Turbo-Energie aufzufrischen, passiert Ihr die grünen Felder. Wer's verschwitzt, hat später schlechte Karten.

nen massiv aufrüstet. Dann prasseln die Munitionshülsen nur so auf den Asphalt, schlagen alle paar Sekunden großkalibrige Projektile neben Euch ein und legen fiese Energieblitze regelmäßig die Elektrik der Maschine lahm. Kommt Ihr glimpflich davon, so verliert Ihr durch den Beschuss nur Zeit – im schlimmsten Fall aber geben die Schutzschilde auf, und Euer Zweirad verteilt sich in Einzelteilen über der gesamten Strecke. Besser also, Ihr redet bei dem fröhlichen Wettrüsten frühzeitig ein Wörtchen mit. Welches Gimmick in welcher Situation am meisten bringt, zeigt zwar nur die Zeit – aber spätestens, wenn Ihr den ersten Gegenspieler mit einer Thermorakete aus der Bahn werft, wisst Ihr, dass sich die Mühe gelohnt hat. Denn Geschwindigkeit allein macht bei "Extreme-G 3" noch keinen Sieger: Hier jagt ein Looping den nächsten, gehören korkenzieherförmiger Streckenverlauf und Schlangenlinien zum Alltag – da knallt sogar der beste Fahrer öfter gegen die Bande, als ihm und seinen Schutzschilden lieb sein kann. Bei so viel Kurs-Widrigkeiten führen nur noch Mut, Rücksichtslosigkeit und Dauerfeuer zur dicksten Prämie!

Extreme-Energy

Allerdings funktionieren ohne die nötige Stromzufuhr weder Waffensysteme noch Turbo: Bevor Euer Cyborg oder Rennsportler kopfüber durch Loopings rasen und aus allen Rohren feuern kann, muss er auftanken. Hierfür seht Ihr Euch in "Wipeout"-Manier nach Energiefeldern um: Sobald Ihr die grün oder lila leuchtenden Streckenmarkierungen gesichtet habt, drosselt Ihr das Tempo, passiert die Ladebereiche und füllt so – je nach Farbe des Felds – entweder Schilde und Turbo oder die Munitions-Reservoirs Eures Vehikels auf. Dann geht's in alter Frische weiter: Vollgas voraus und Feuer frei. *rb*



Unspektakulär, aber rasant: Ein Render-Video stimmt auf die "Extreme-G"-Liga ein.


Unter dem Meer: Viele Kurse münden irgendwann in prachtvoll ausgeleuchtete Unterwasser-Tunnels.





Von der Hütte zum Palast: Hat Eure Zivilisation eine gewisse Stufe erreicht, dürft Ihr große Steinbauten wie dieses Schloss errichten. Die sehen nicht nur besser aus, sondern vertragen auch mehr Schaden.

Ein Königreich für eine Maus

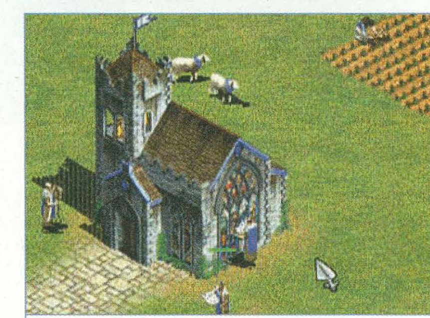
Eines der erfolgreichsten Echtzeitstrategiespiele kämpft sich auf die PS2 – und mit den Gegebenheiten einer Konsole.

Mit "Age of Empires 2" stieg Microsoft 1999 endgültig in den Rang eines ernstzunehmenden PC-Spieleherstellers auf: Über 400.000 deutsche Taktikfans legten sich innerhalb eines Jahres den Echtzeitstrategie-Titel zu – ein Ergebnis, das selbst den erfolgreichen Vorgänger weit in den Schatten stellte. Und obwohl der Gates-Konzern mittlerweile an einer eigenen Konsole bastelt, erscheint sein Toptitel doch für den Erzkonkurrenten PS2, ein vor drei Jahren mit Konami geschlossenes Abkommen macht's möglich.

Ein großer Teil der Faszination von "Age of Empires 2" liegt in seinem Szenario: Im Gegensatz zu vielen Genre-Kollegen spielt Ihr in einem historisch akkuraten Umfeld und führt Euer Volk durch die dunklen Zeiten nach dem Fall Roms bis ins Mittelalter. Für eine Partie auf einer Zufallskarte gegen bis zu drei CPU-Herrscher dürft Ihr aus insgesamt 13 Zivilisationen wählen. Doch ob Sarazenen, Perser oder Goten, jede Volksgruppe beginnt den Aufstieg zur Weltmacht mit einem schäbigen Dorfzentrum und einer Handvoll Arbeiter. Die scheucht Ihr mittels Tastendruck umher, denn Rohstoffe wollen gesammelt und Gebäude errichtet werden. Beeren, Wild, Getreide oder Fisch füllen die Vorratskammern, Steine und Gold lasst Ihr in Minen abbauen, Holz in dichten Wäldern oder Bambushainen schlagen. Die angehäuften Ressourcen bilden die Basis Eurer Expansion: Nahrung wird in die Erschaffung von Arbeitern und Soldaten investiert, Holz und Stein dienen der Konstruktion der unterschiedlichsten Bauten, das Gold wird in die Erfindung fortgeschrittener Technologien und die Aufwertung Eures Militärs gesteckt. So wächst Euer Volk heran, eine Stadt mit Marktplatz, Tempel, Schmiede oder gar einem Weltwunder



Auf in die Schlacht: Ein prachtvolles FMV zu Angang macht Laune auf die Welteroberung.


In der Kirche bildet Ihr Mönche aus, die in der Lage sind, gegnerische Einheiten zu konvertieren.


Jedes Volk pflegt seinen ureigenen Baustil: Hier seht Ihr die Wohnhäuser und eine Mühle der Türken.



Das reichhaltige, aber unhandliche Kampfmenü bietet eine Vielzahl taktischer Optionen.

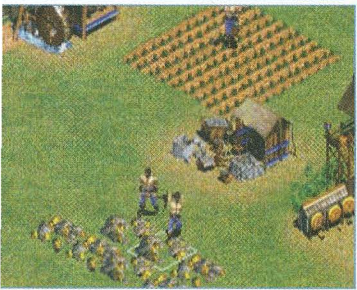
AGE OF EMPIRES 2

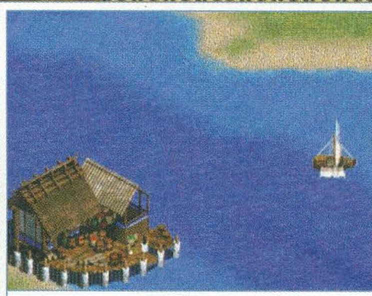
GENRE	STRATEGIE
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Ein Meisterwerk der Echtzeitstrategie: Etliche Völker, historische Szenarien, liebevoll gestaltete Gebäude und Einheiten locken selbst Feierabendtaktiker vor den Bildschirm. An der Handhabung muss allerdings noch kräftig gefeilt werden.



Während die Ritter im Nahkampf den Turm demolieren, unterstützt sie Eure Ballista aus sicherer Entfernung.





Geschäftiges Tun: Während einige Mannen Gold schürfen (rechts), werfen Fischerboote ihre Netze aus.

entsteht, Mauern und Wachttürme lasst Ihr zum Schutz des Kleinods errichten. Denn der Feind steht schon bald vor den Toren: Samurais, Ritter, Pikeniere, Ballistas oder Kamelreiter – die Liste der Einheiten, die Ihr bzw. Eure Gegner ausheben dürfen, wird mit dem zivilisatorischen Fortschritt immer länger. Gemetzel und epische Schlachten führen schließlich zur Unterwerfung der anderen Völker und Eurer Alleinherrschaft.

In Optionalität und Vielfalt entspricht die PS2-Version exakt der PC-Fassung, und auch optisch macht "Age of Empires 2" mit seiner Liebe zum Detail eine gute Figur. Allerdings müsst Ihr mit einer niedrigen Auflösung leben, was einiges an Überblick kostet. Komplett geändert wird dagegen noch die Menüführung, die momentan arg PC-lastig und äußerst unhandlich ausfällt – trotzdem solltet Ihr schon mal auf Tastatur und Maus sparen, um diesen Strategieschinken in all seiner Üppigkeit genießen zu können. *sf*



Bevor Ihr auf die gesamte Karte blicken könnt, müsst Ihr erstmal alle Winkel erforschen.

Bestseller-Ensemble



DER VATER DER POPULÄREN "AGE"-REIHE, Bruce Shelley, blickt bereits auf eine reiche Erfahrung im Design von Strategiespielen zurück. Shelley betätigte sich als Co-Autor der beiden Genre-Klassiker "Civilization" und "Railroad Tycoon", bevor er Anfang 1995 seine eigene Firma 'Ensemble Studios' gründete und mit der Arbeit am ersten "Age of Empires" begann. Bereits ein Jahr später angelte er sich mit Microsoft einen mächtigen Publishing-Partner, doch erst im Oktober 1997 erfüllte das Spiel die Erwartungen des Perfektionisten Shelley und wurde veröffentlicht. Dass Microsoft aufs richtige Pferd gesetzt hat, bewies sich wenig später – in nur einem halben Jahr wurden weltweit eine Million Einheiten verkauft. Nach einem Add-On, der Veröffentlichung des Nachfolgers "Age of Empires 2" und eines weiteren Zusatzpacks hatte der Veteran allerdings die Nase voll von seiner historischen Serie und verzichtete trotz öffentlichen Erwartungsdrucks auf eine Fortsetzung. Shelleys aktuelles Projekt "Age of Mythology" ist zwar auch ein Echtzeitstrategiespiel, dreht sich aber nur um drei Völker (Ägypter, Griechen, Wikinger) und beinhaltet Götter, mystische Kreaturen und Zaubersprüche.



Bruce Shelley: Der Mann hinter "Age" und einer dicken Hornbrille.

Oberfies: Der erste Zwischengegner schleift eine ganze Hosenkette hinter seinem Fluggerät her – da muss die Affenkanone ran.

In späteren Levels fordern knifflige Sprünge sowie überlegter Extraeinsatz Hand und Hirn. Links könnt Ihr ein freches Äffchen beim Hosenklau beobachten.

Affentheater

Dem PSone-"Ape Escape" war trotz spielerischer Qualitäten kein großer Erfolg beschieden, nichtsdestotrotz lässt Sony die Affenbande jetzt auf ihre 128-Bit-Konsole los.

Wie der Titel "Ape Escape 2001" bereits andeutet, haben sich die Hauptakteure beim 2001er-Update nicht geändert, nur das ungewöhnliche Spielkonzept wurde für den PS2-Auftritt nochmals eine Spur abgedrehter gestaltet. Wir erinnern uns: In dem innovativen 32-Bit-Jump'n'Run von 1999 zog der rothaarige Held Spike durch verschiedene Zeitepochen, um die ausgebüchsten Laboräffchen eines genialen Wissenschaftlers per Käscher wieder einzufangen. Im neuen "Ape Escape" dürft Ihr Euch zwar auf ein Wiedersehen mit Jüngling Spike, dem zerstreuten Professor und natürlich der frechen Primatenhorde freuen, statt auf die pelzigen Bananenfreaks selbst, seid Ihr diesmal jedoch nur auf deren Beinkleider scharf. Die total versifften Hosen der Urwaldbewohner haben nämlich viel zu lange keine Waschmaschine mehr von innen gesehen. Doch natürlich denken die wuseligen Brüllaffen gar nicht daran, ihre just eingetragenen Shorts freiwillig dem Schleudergang zu überantworten. So ist es an Spike, die schmuddeligen Textilien zur Zwangswäsche einzusammeln.

Der grundlegende Spielablauf von "Ape Escape 2001" ist schnell erkärt: Mit einem leistungsstarken Staubsauger auf dem Rücken zieht Ihr durch die bunten Polygonwelten, um den Primaten die Hosen im wahrsten Sinne des Wortes vom haarigen Leib zu reißen. Nähert sich Spike einem Äffchen, lasst Ihr den Elektrosauger auf Knopfdruck losrattern.



Disneyland: Von der kunterbunten Oberwelt aus wählt Ihr die einzelnen Level an.

Nach kurzem Ringen ist das Beinkleid Euer und wird an einem Strick hinter Spike hergezogen. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Shorts einzusacken, wieviele es sein müssen, erkennt Ihr an einer Skala am Bildschirmrand. Habt Ihr einige Hosen an der Leine, solltet Ihr Euch schnurstracks zur (in jeder Welt befindlichen) Waschmaschine

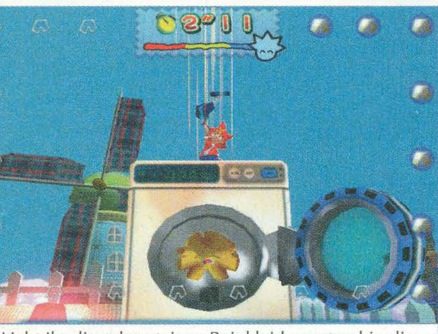


Der Wirbelsturm befördert Euren Helden und die Lausebande kurzzeitig in die Lüfte – so erreicht Ihr auch hochgelegene Plattformen.

Extravielfalt: Der Einsatz der Bombe setzt die Knuddelprimaten kurzfristig außer Gefecht, links lockt Ihr mit Eurer goldenen Banane liebestolle Affenmädels an.



n Blick: Die Bildschirm-umrandende Hosenskala zeigt an, wieviele Shorts Ihr noch einsaugen müsst.



Habt Ihr die schmutzigen Beinkleider erstmal in die Maschine gestopft, sind sie vor dem Affenklau sicher.



Nacht der lebenden Affen: Auf dem gruseligen Friedhof knackt Ihr via Primaten-Schuss die Hosen-spendenden Särge.

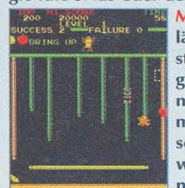
begeben. Denn kaum haben sich die Primaten vom Kleiderraub erholt, stürzen sie mutig hinter Spike her, um eine der angeleinten Schmuddel-Shorts zurück zu ergattern. Zwar könnt Ihr die diebischen Säuger mittels Wirbelattacke kurzzeitig ausknocken, sicher sind die Klamotten aber erst, wenn Ihr sie in die Waschtrommel gestopft gehabt. Gestaltet sich der Wäscheklau anfangs noch simpel, werden die Affen mit jedem Level frecher: In späteren Canyon-, Weihnachts- oder Friedhofswelten wehren sich die Viecher mit gezielten Ohrfeigen und Massenangriffen gegen Eure Säuberungsaktion. Ein Glück, dass der Hightech-sauger auch als Kanone hervorragende Dienste leistet. Haltet Ihr die Saugtaste gedrückt, zieht der Luftstrom alle im Radius befindlichen Pelztiere an. Deaktiviert Ihr den Hausfrauenfreund wieder, schleudert Ihr den hilflosen Affenpulk nachstürmenden Verwandten einfach entgegen. Auch einige pfiffige Extras versprechen kurzfristig Ruhe vor der Primatenplage. Sammelt Ihr beispielsweise eine Bombe auf, dürft Ihr mit dem zweiten Analogstick einen Zielcursor steuern. Schmeißt Ihr den Sprengsatz, reißt die Explosionswelle die umstehenden Biester kurz von den Beinchen. Harmloser ist da schon der Einsatz der goldenen Banane: Erwischt Ihr das entsprechende Extra, dürft Ihr das lockende Riesenobst an einem strategisch günstigen Platz ablegen: Für einige Sekunden werden die Äffchen von dem unwiderstehlichen Duft der Südfrucht magisch angezogen und bewegen sich wie hypnostisiert auf die Banane zu, wo Ihr schon mit gezücktem Sauger wartet. Die gleichermaßen simple wie fesselnde Idee sowie die schlichte aber detailverliebte Knuddel-Optik heben "Ape Escape 2001" angenehm aus der Spielemasse hervor. Die Japaner sind bereits in den Genuss des affigen Spektakels gekommen, ob der Titel auch bei uns veröffentlicht wird, ist noch unklar. *cg*

Vom Affen gebissen

Anfang der Achtziger traf man die pelzigen Primaten vor allem in der Spielhalle an, heute werden Schimpansen, Gorillas und Konsorten nur noch selten als Videospielhelden oder -Schurken eingesetzt. Abgesehen von Nintendos Oberaffen "Donkey Kong" oder der kommenden Gamecube-Kugelei "Super Monkey Ball" von Sega scheint die Zeit der intelligenten Urwaldbewohner endgültig passé. Wir werfen für Euch einen Blick zurück auf die interessantesten Arcade-Lausereien vergangener Tage.

AMIDAR (KONAMI, 1981): Das erste Affenspiel war entgegen landläufiger Meinung nicht Nintendos 'Esel'-Primat, sondern ein nahezu unbekannter Geschicklichkeitstest aus dem Hause Konami. Abwechselnd als haariger Affe oder Malerrolle (!) galt es, durch Fressen weißer Pillen viereckige Felder einzufärben. Hungrige Kannibalen störten Euch dabei, konnten aber durch beherztes Stampfen auf den Boden kurzzeitig außer Gefecht gesetzt werden. Umgesetzt wurde der muntere Mix aus "Pac-Man" und "Qix" nur fürs Atari VCS.

DONKEY KONG (NINTENDO, 1982): Wer kennt ihn nicht, den tobenden Gorilla aus der Kreativ-Werkstatt des "Mario"-Erfinders Shigeru Miyamoto. War er im legendären Erstling noch als Prinzessinnen-raubender Bösewicht im Einsatz, musstet Ihr den Bitmap-Primaten im Nachfolger "Donkey Kong jr." (Bild) aus den Klauen des schnauzbärtigen Klempners befreien. Umsetzungen für alle gängigen Systeme folgten, später ging die Lizenz an Rare, die uns so großartige Titel wie die "Donkey Kong Country"-Trilogie fürs SNES oder den N64-Funracer "Diddy Kong Racing" bescherten.



MINKY MONKEY (TECNOS, 1982): "Donkey Kong jr." lässt grüßen: In der Rolle eines pixeligen Helden musstet Ihr zwischen mehreren Lianen hin- und herspringen und darauf befindliche Früchte je nach Vorgabe nach unten oder oben in ein Zielkreuz schieben. Dummerweise ist ein niedliches Bitmap-Äffchen ebenfalls scharf auf das vitaminreiche Obst. Für Heimsysteme wurde der spaßige aber schwere Affenzirkus leider nicht umgesetzt.

CONGO BONGO (SEGA, 1983): Haarig: Vor knapp 20 Jahren bestach Segas "Donkey Kong"-inspiriertes Hüpfspiel durch brillante Iso-Optik und einen hammerharten Schwierigkeitsgrad. Bildschirm für Bildschirm kämpfte sich ein wackerer Urwaldforscher springend und kletternd durch Felswüsten und Krokodil-verseuchte Flußläufe. Nicht nur als Münzfresser, auch als Konvertierung fürs Atari VCS, Colecovision und den Commodore 64 sorgte die knackige Affenjagd für Wutausbrüche am Joystick.



TOKI (TAD COOPERATION, 1989): Verkehrte Evolution: Vom garstigen Entführer seiner schnuckligen Herzdame in einen großköpfigen Primaten verwandelt, zieht der Held des knallbunten Jump'n'Runs durch abwechslungsreiche Tempelruinen, Feuer- und Eiswelten, um sowohl die Angebetete als auch seine menschliche Gestalt wiederzubekommen. Fantasievolle Obermotze, pixelgenaue Sprungeinlagen und pfiffige Extras sind die Hauptmerkmale der klassischen Arcade-Hüpferei im Comic-Stil. Daheim machten Amiga-, Atari ST-, Lynx- und Mega-Drive-Besitzer das Affentheater mit.



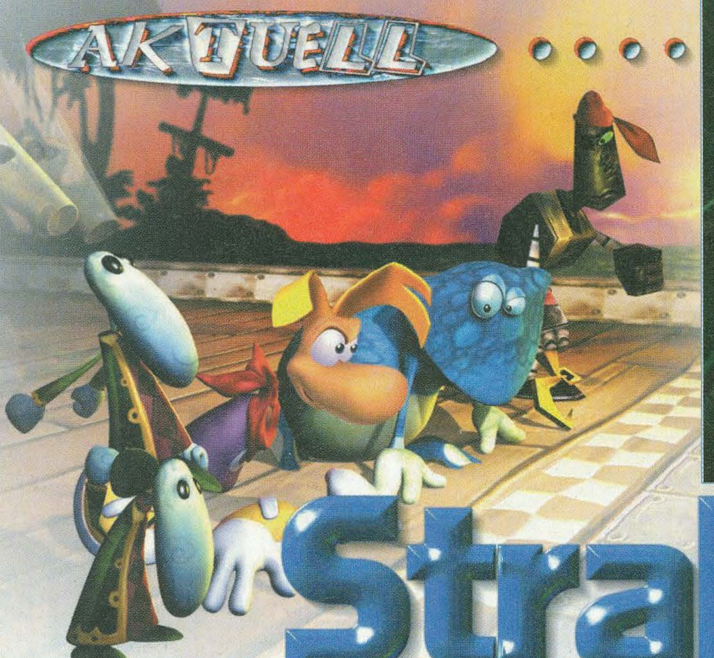
Zoo mal anders: Eingefangenen Äffchen dürft Ihr nach erfolgreichem Abschluss einer Welt beim peniblen Entlausen und lustigen Planschen im asiatischen Dampfbad zusehen.

Ape Escape 2001



GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

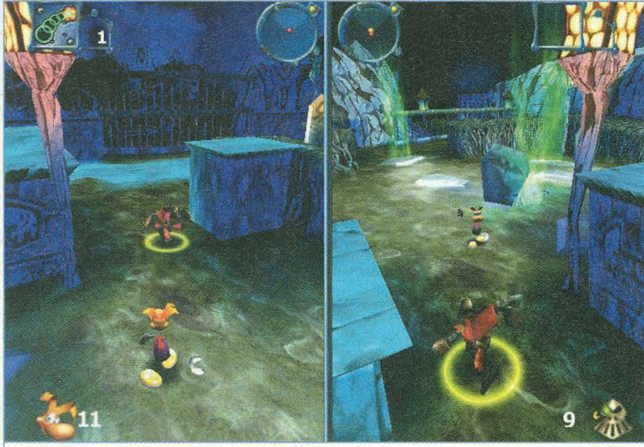
Affenstarke Hosenhatz: Ungewöhnliche Mischung aus Jump'n'Run und Geschicklichkeitstest. Klaut einer Horde Primaten via Staubsauger die dreckigen Shorts und stopft sie in die Waschmaschine – knuddelig, knackig, klasse!





Kunterbunte Texturvielfalt und beeindruckende Lichteffekte machen die Mehrspieler-Gaudi zu einem optischen Hochgenuss

Strahlemann



Ob Winzarena oder verwinkelter Steinbruch – die clever durchdachten Ballerlevels bieten etwas für jeden Deathmatch-Geschmack.

Nach zwei gefeierten Jump'n'Run-Auftritten stellt sich Ubis Knuddelmaskottchen Rayman einer neuen Herausforderung.

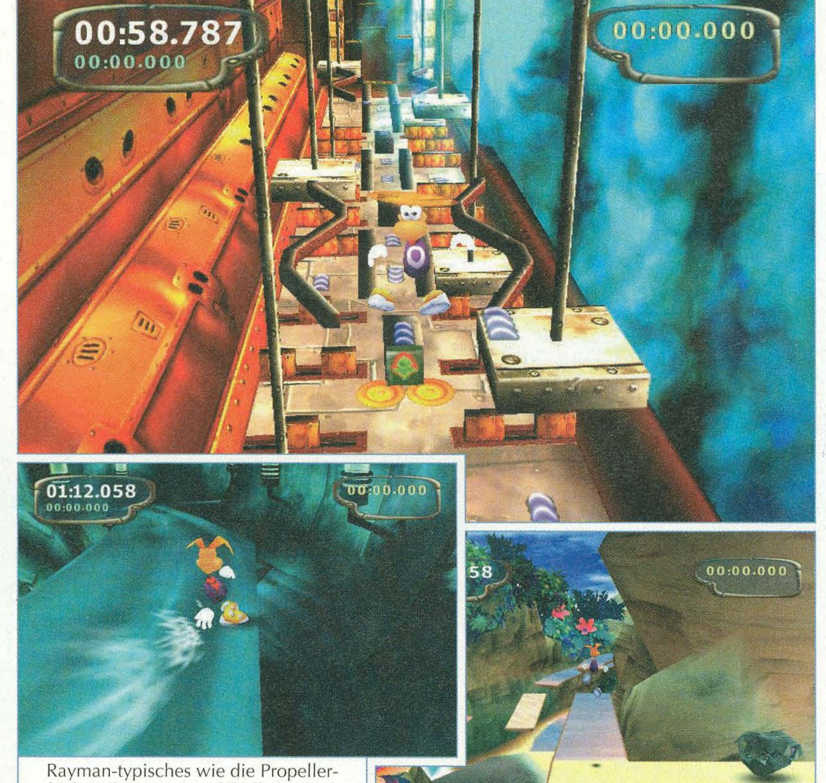
Zur Präsentation *des Titels lud Ubi Soft ins sonnige Mailand. Zwei Tage durften 30 europäische Schreiberlinge das Knuddelwerk Probe spielen und die Entwickler ausquetschen. Höhepunkt stellte ein "Rayman M"-Turnier dar: Zwar qualifizierte sich MAN!AC Colin als einziger deutscher Redakteur für die Endrunde, als das Finale ausgetragen wurde, befand er sich aber gerade im tiefen Gespräch mit einem Programmierer. Zur Strafe fürs jounalistische Pflichtbewusstsein gingen die ausgelobten Preise an die ausländische Konkurrenz.*

In "Rayman M", einer Kooperationsarbeit der Ubi-Soft-Entwicklerteams in Mailand und Montreal, wagt sich der blondgelockte Held an sein erstes reinrassiges Multiplayer-Abenteuer. Wer nun aber eine übliche Minispielsammlung erwartet, liegt verkehrt: Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie "Mario Party" oder "Crash Bash" beschränkt sich die multinationale Produktion lediglich auf zwei unterschiedliche, dafür aber ausgereifte Spielideen: Während die Ubi-Italiener an einer spaßigen Arena-Ballerei werkeln, kümmert sich die kanadische Niederlassung um einen rasanten Hindernislauf der phantasievollen Art: Rayman, Breitmaulgigant Globox sowie zahlreiche bekannte aber auch neue Charaktere aus dem Hüpfspieluniversum rasen auf farbenfrohen, detaillierten 3D-Kursen um den ersten Platz. Ob verwinkeltes Piratenschiff oder tropisches Inselidyll – Eure Schützlinge flitzen durch enge Eisröhren, hüpfen behände über rotierende Plattformen oder schießen per Energieball peitschende Tentakel aus dem Weg. Zahllose gut versteckte Abkürzungen und pfiffige Extras stellen sicher, dass auch scheinbar hoffnungslos zurückliegende Spieler noch eine realistische Chance auf den Sieg haben. Weniger rasant aber nicht minder actionreich geht es bei den Arenagefechten zu: Trotz Third-Person-Ansicht steuert Ihr die Streithähne in gängiger Ego-Shooter-Manier mit den Analogsticks (einer zum Laufen, einer zum Zielen) durch die Level und beharkt den Feind mit Feuergranaten oder Bombenteppich – natürlich völlig unblutig. Neben Deathmatch-Duellen verspricht eine weitere Variante zünftige Ballergaudi: Per Zufallsgenerator wird in der Arena ein Lum platziert, den es einzusammeln gilt. Um die Konkurrenz daran zu hindern, friert Ihr Eure Mitspieler via Eistrahler kurzzeitig ein und verschafft Euch so einen Vorsprung. Pech nur, wenn Euch die Frostattacke des aufgetauten Gegners kurz vor dem Lum selbst erstarren lässt. Vier menschliche Recken dürfen via Splitscreen und Multitap gemeinsam antreten. Eine iLink-Option ist leider nicht geplant, auch Online-Turniere sollen erst bei der nächstes Jahr erscheinenden Xbox-Version möglich sein. *cg*

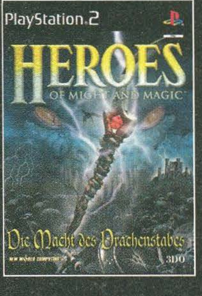
RAYMAN M

GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	UBI SOFT
D-RELEASE	4. QUARTAL

Rayman geht fremd: Zuckersüßer Multiplayer-Spaß in 30 Geheimnis-gespickten Arenen. Durchdachtes Leveldesign, liebenswerte Charaktere und fantastische Optik versprechen beste Unterhaltung zu viert – nicht nur für Fans.

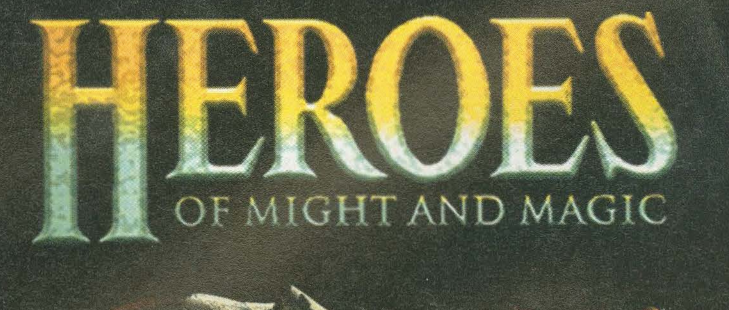


Rayman-typisches wie die Propellerlocke oder Energiewurfbälle bleiben Euch natürlich erhalten





*Eine **Legende** verlangt es. Ein **Königreich** braucht es.*
*Ein **Held** wird ihn finden: den Drachenstab.*
***Befreie** das Königreich vom dunklen Panzerdrachen Malazak!*
***Heroes** of Might and Magic:*
Fantasy-Strategie in ihrer packendsten Form.





Fachliteratur über Videospiele ist schwer zu finden: Wir stellen Euch die schönsten, interessantesten und wichtigsten Bücher rund um Euer Hobby vor.

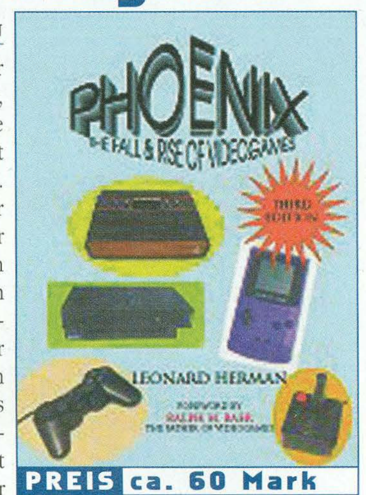
Egal, ob man Briefmarken sammelt, fliegenfischt oder Gewichte stemmt – zu jedem Spleen gibt es bei uns nicht nur am Kiosk eine breite Auswahl an Fachzeitschriften, auch der Buchhandel bietet bändeweise Literatur. Seltsam, dass es im Blätterwald rund um die Videospielleidenschaft erbärmlich licht aussieht. Kein Fachbuch ist unter zehntausenden jährlichen deutschen Neuveröffentlichungen zu finden, die 20 professionellen Flohdresseure in unserem Land bekommen wohl mehr Lesestoff angeboten als die millionenstarke Videospielgemeinde.

Etwas besser sieht es da in Übersee aus: Wer sich für tiefergehende Einblicke in die Konsolenwelt interessiert, sollte des Englischen mächtig sein – zumindest in den USA gibt es einige gut recherchierte Werke, die sich abseits von Populismus ("Spielen vereinsamt") und Plattheiten ("Lara Croft ist der feuchte Traum jedes Spielers") mit der Materie beschäftigen.

Wir wollen Euch hier eine kleine, aber feine Auswahl lesenswerter Literatur vorstellen – sämtliche Titel sind momentan lieferbar und über den (Internet-)Buchhandel zu bestellen. *sf*

Phoenix: The fall and rise of videogames

AUTOR: LEONARD HERMAN



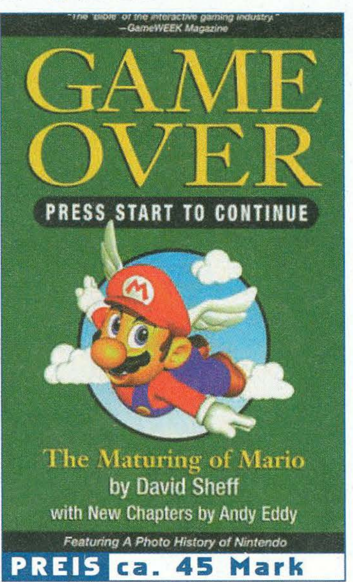
PREIS ca. 60 Mark

Lange war der Klassiker der Videospielliteratur ausverkauft, nun erscheint die dritte Auflage von 'Phoenix' – im Großformat und mit vier neuen Kapiteln. Der leidenschaftliche Spieler Herman hat in akribischer Kleinarbeit unzählige Fakten aus Magazinen, persönlichen Gesprächen und Presseunterlagen zusammengetragen, die er auf knapp 400 Seiten zu einem gehaltvollen historischen Abriss kombiniert. In streng nach Jahren unterteilten Kapiteln findet Ihr eine Fülle an Infos über Konsolen, Dritthersteller und Software-Meilensteine, beginnend bei den ersten Rechnern bis zum Ende von Sega. Abgerundet wird das Ganze von einem dicken, nützlichen Anhang und diversen Schwarz/Weiß-Bildern. Allerdings ist das Buch stark auf den US-Markt fixiert, zudem wird auf Interviews bzw. Zitate von Industriegrößen verzichtet. Wer aber ein kompetentes und ausführliches Nachschlagewerk über sein Hobby sucht, wird bei 'Phoenix' fündig.



Game Over

AUTOR: DAVID SHEFF



PREIS ca. 45 Mark

Die Geschichte der Firma Nintendo und ihres Eroberungsfeldzugs in den achtziger Jahren ist zweifellos das mitreißendste Stück Literatur, das einem Spielefan unterkommen kann. David Sheff präsentiert auf knapp 500 Seiten unzählige Fakten und Anekdoten, die einen tiefen Blick hinter die Kulissen des Megakonzerns, in seinen Werdegang und seine Geschäftsstrukturen geben – von einem faszinierend geschriebenen Porträt japanischer Gegenwarts-Kultur ganz abgesehen. In spannender Schreibe erfahrt Ihr unter anderem, wie sich Shigeru Miyamoto seine ersten Sporen bei Nintendo verdiente, wie Yamauchi-Schwiegersohn Minoru Arakawa die USA eroberte und wie trickreich sich Nintendo die "Tetris"-Rechte sicherte. Einziger Nachteil: Da die Erstausgabe aus dem Jahr 1993 stammt, endet das Buch vor der N64-Veröffentlichung und der Playstation-Ära. Zwar besitzt die Neuauflage drei fortführende Kapitel eines anderen Autors, wegen mangelndem Infogehalt hätte man sich die aber auch schenken können. Seid Ihr des Englischen mächtig, ist dieses Buch allererste Wahl, mit etwas Glück findet Ihr die vergriffene, leider etwas misslungene deutsche Übersetzung im Second-Hand-Buchladen.

LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION

Electronic Plastic

AUTOR: JARO GIELENS/ BÜRO DESTRUCT



PREIS ca. 69 Mark

Selbst notorische Spiele-Sammler besitzen meist wenig Interesse an uralten LED- und LCD-Handhelds (abgesehen von Nintendos heißbegehrten Game&Watches). Ein Umstand, der sich bei jedem halbwegs begeisterungsfähigen Zocker spätestens nach der Lektüre von "Electronic Plastic" ändern wird. Die umfangreiche Kollektion des Handheld-Sammlers Jaro Gielens dient hier als Fundus für knapp 180 großformatige Seiten mit grandiosen Aufnahmen unzähliger elektronischer Spielzeuge. Ob Mattels "Auto Race", Colecos "Zaxxon" oder Nintendos Panorama-Screen "Donkey Kong jr.", sämtliche Geräte sind dank brillantem Layout perfekt in Szene gesetzt. Erfreulich: Im Gegensatz zu 're:play' wird über die Ästhetik nicht der Infogehalt vergessen. So ist 'Electronic Plastic' gleichermaßen ein faszinierendes Bilderbuch wie ein perfekt recherchierter Katalog antiken, mobilen Zeitvertreibs.

LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION

Bibliothek



Trigger Happy

AUTOR: STEVEN POOLE



PREIS ca. 25 Mark

Wer regelmäßig im englischen Videospielmagazin 'Edge' blättert, dem ist Steven Poole kein Unbekannter: Hie und da publiziert der knapp 30-jährige Londoner Journalist in dem Traditionsblatt. Im Gegensatz zu den anderen Autoren, die auf die eine oder andere Weise die Historie des Videospiels oder einer einzelnen Konsole nachzeichnen, betrachtet Poole mehr die kulturelle, ästhetische und kreative Seite interaktiver Bildschirmunterhaltung. Mit stark intellektuellem Hintergrund versucht der Autor, auf wissenschaftliche Weise das Phänomen Videospiel und den Reiz hinter erstklassigen Titeln (von "Donkey Kong" bis "Metal Gear Solid") zu ergründen. Das Werk führt zu etlichen 'Aha'-Erkenntnissen bei altgedienten Zockern, Spaßlesern könnte das Ganze aber zu abgehoben und übertrieben analytisch sein (an der Literaturangabe am Ende des Werks dürften selbst altgediente Philosophiestudenten ihre Freude haben). Insgesamt ein hochinteressantes Buch, an dem sich Englisch-Amateure allerdings die Zähne ausbeißen.

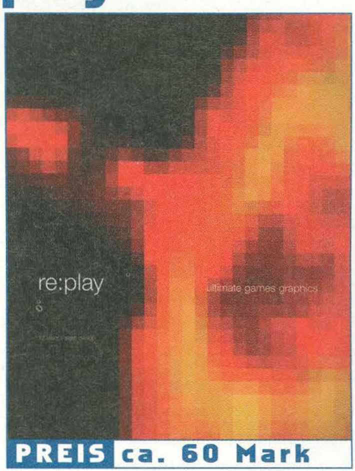
LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION





re:play

AUTOR: LIZ FABER



PREIS ca. 60 Mark

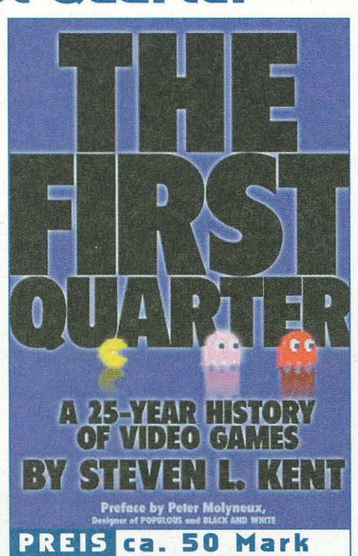
Zwar findet Ihr in 're:play Ultimate Games Graphics' auch ein paar bekannte historische Daten und einige allgemeingültige Sätzchen zu Videospielen, das Hauptaugenmerk der überdimensionierten 150 Seiten liegt aber auf der Optik. Die Autoren führen Euch mit clever aneinandergereihten oder einzelnen, groß aufgezogenen Bildschirmfotos und Renderartworks durch 25 Jahre Videospielgeschichte. Als roter Faden dient dabei die etwas ungewöhnliche Unterteilung in Genres wie 'kill' (Action, Ego-Shooter), 'win' (Sport) oder 'explore' (von den "Mario"- und "Zelda"-Titeln bis "Tomb Raider"). Einige Interviews mit Designgrößen wie John Romero ("Quake") oder Robyn Miller ("Myst") sind zwar nett zu lesen, lenken aber kaum vom Augenschmauß ab. Jedem, dem bei einem einseitigen Bildschirmfoto von "Pole Position" trotz Quadratzentimeter großer Pixel das Herz aufgeht, ist das Buch dringend anzuraten. Wer allerdings mehr auf fundierte Infos steht und sich über kleine Recherche-Fehler ärgert, sollte lieber die Finger davon lassen.

LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION




The first Quarter

AUTOR: STEVEN L. KENT



PREIS ca. 50 Mark

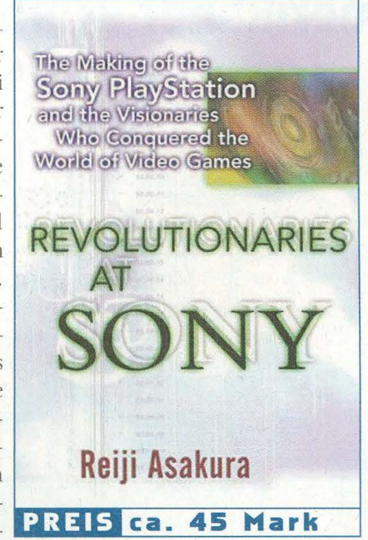
Wer eine dicke, wohl recherchierte und verständliche Abhandlung der letzten 25 Videospieljahre sucht, wird bei 'The first Quarter' des amerikanischen Journalisten Steven L. Kent fündig. Anhand unzähliger Interviews, die der Autor mit Industriegrößen und -veteranen wie Nolan Bushnell, Alexey Pajitnov, Peter Moore oder Trip Hawkins führte, erfahrt Ihr auf etwa 450 Seiten alles Wissenswerte über Euer Hobby – von den Anfängen mit Flipperautomaten und "Computer Space" bis zur Veröffentlichung der PS2. Besonders Arcade-Freaks freuen sich über Entstehungsgeschichten klassischer Automaten wie "Defender" oder "Pac-Man", herrliche Anekdoten werden ebenso geboten wie harte Fakten, die mit der einen oder anderen hartnäckigen Legende aufräumen.

LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION



Revolutionaries at Sony

AUTOR: REIJI ASAKURA



PREIS ca. 45 Mark

Ähnlich 'Game Over'-Autor David Sheff bietet auch Reiji Asakura, dank ausführlicher Gespräche mit Schlüsselfiguren, einen tiefen Einblick in die Geschichte eines Videospielkonzerns – hier, wie der Titel schon sagt, dreht sich alles um Sony Computer Entertainment. Neben der gelungenen Porträtierung des Playstation-Vaters und Firmen-Revoluzzers Ken Kutaragi findet Ihr lange Strecken über die interne Politik Sonys, clevere Vertriebsstrukturen und den steinigen Weg, der vom Playstation-Team gegangen werden musste, um die Entwickler von der neuen Konsole zu überzeugen. Asakuras Werk ist im Kern eine klassiche Manager-/Firmenbiographie und daher für Videospielenthusiasten nur bedingt zu empfehlen. Wer sich allerdings von Längen und Lobeshymnen nicht entnerven lässt, bekommt einen hervorragenden Eindruck von dem Husarenstück, der Sony-Konzern mit der Playstation hingelegt hat.

LESESPASS | INFOGEHALT | PRÄSENTATION






BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Nichts mehr zu tun: Sega in Europa am Ende

Wie in MAN!AC 7/2001 gemutmaßt, steht die europäische Sega-Filiale vor dem Aus. Nachdem in Deutschland bereits die Distribution der hauseigenen Dreamcast-Titel über die Firma Big Ben abgewickelt wird, haben nun die verbliebenen Sega-Mitarbeiter auch mit allen anderen Konsolenprojekten nichts mehr zu tun.

So fungiert für sämtliche PS2-Spiele der Sega-eigenen Entwicklerstudios europaweit Sony selbst als Publisher. Sieben Projekte sind momentan für die PS2 in Entwicklung, darunter zwei "Space Channel 5"-Spiele, "Virtua Fighter 4", "F355 Challenge", "K-Project" und "Ecco the Dolphin".

Die Publishing-Rechte an aktuellen Entwicklungen für andere Plattformen hat sich indes Infogrames gesichert: Die Franzosen werden in Europa "PSO", "Virtua Striker 3" und "Super Monkey Ball" für Gamecube veröffentlichen, hinzu kommen die Xbox-Titel "Gun Valkyrie", "Jet Set Radio Future", "House of the Dead 3", "Crazy Taxi Next", "Sega GT 2002" und "Panzer Dragoon". Auf dem GBA sind zudem "Chu Chu Rocket", "Sonic Advance", "Puyo Puyo" und "Advance Columns" geplant. Der aktuelle Konkursverwalter bei Sega of Europe – Yoshio Sakai – begründet die Wahl von Infogrames mit dem starken Distributionsnetzwerk der Franzosen, außerdem "teilt Infogrames unsere Vision, für die Menschen neue Welten zur Erforschung und Interaktion zu erschaffen".

Auf Nachfrage bei Sega Deutschland bestätigte man uns, dass in Kürze der gesamte Laden an die deutsche Infogrames-Dependance übergeben wird. Was nach dem Ende von Sega in Europa mit der Dreamarena und dem Kunden-Support passiert, ist fraglich.

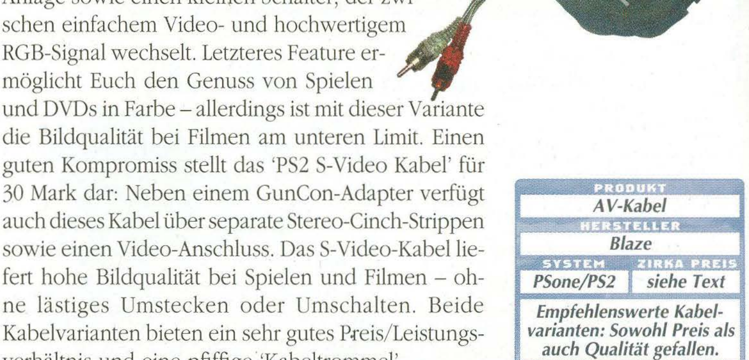
"Metal Gear Solid 2": Amerikaner schleichen zuerst

Konamis heißersehnter Actionknaller "Metal Gear Solid 2" wird bereits einen Monat vor der Nippon-veröffentlichung in Nordamerika erscheinen. Dieser für eine japanische Firma ungewöhnliche Schritt hängt mit den unterschiedlichen Urlaubszeiten der beiden Regionen zusammen. Während Konami mit einem Start im November auf die US-Feriensaison abzielt, kommen die Japaner erst im Dezember zum Vorweihnachtsgeschäft an die Reihe. An welchem Feiertagswochenende wir zuschlagen dürfen, ist nicht bekannt.

NACHGEHAKT

ZEIT ZUM KOFFERPACKEN: Man kann gut verstehen, dass Sega alles dafür tut, den dank Dreamcast-Desaster astronomischen Schuldenberg abzubauen. Allerdings würde ich Sega raten, in näherer Zukunft keine eigene Hardware mehr unters Volk bringen zu wollen. Denn so schnell werden die Kunden nicht vergessen, in welcher Rasanz sie im Stich gelassen wurden – wer soll sich z.B. um die Dreamcast-Software kümmern, die laut vor nicht allzu langer Zeit gegebener Versprechungen noch nach Europa gelangen sollte? Sony schnappt sich die PS2-Titel, Infogrames übernimmt den Rest, zu dem wohl gemerkt nicht die Spiele für die Sega-Konsole gehören. Denn die Franzosen, die sich sowieso schon viel zu viele Firmen und Entwickler einverleibt haben, um überhaupt noch mit Übersicht und Umsicht den Markt zu bedienen, scheren sich wenig um Dreamcast – weder die Veröffentlichung von "Alone in the Dark" noch "UT" war ihnen die kleinste Mühe wert. Der letzte Dreamcast-Todesstoß ist hiermit getätigt.

Eingewickelt: PS2-Kabel von Blaze



Besitzer einer PS2, die nach der bestmöglichen Bildqualität streben, stehen immer noch vor einem Dilemma: Mit RGB-Kabel flimmern Spiele in knackigen Farben und ausgezeichneter Schärfe über den Bildschirm, DVDs 'erstrahlen' dagegen in sattem Grün. Blaze bietet für dieses Problem zwei vergoldete Kabellösungen mit praktischem Aufrollsystem: Das 'PS2 Ultimate Scart Kabel' für 40 Mark verfügt über einen GunCon-Anschluss (für Lightguns), separate Stereo-Cinch-Kabel für die Verbindung mit der HiFi-Anlage sowie einen kleinen Schalter, der zwischen einfachem Video- und hochwertigem RGB-Signal wechselt. Letzteres Feature ermöglicht Euch den Genuss von Spielen und DVDs in Farbe – allerdings ist mit dieser Variante die Bildqualität bei Filmen am unteren Limit. Einen guten Kompromiss stellt das 'PS2 S-Video Kabel' für 30 Mark dar: Neben einem GunCon-Adapter verfügt auch dieses Kabel über separate Stereo-Cinch-Strippen sowie einen Video-Anschluss. Das S-Video-Kabel liefert hohe Bildqualität bei Spielen und Filmen – ohne lästiges Umstecken oder Umschalten. Beide Kabelvarianten bieten ein sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis und eine pfiffige 'Kabeltrommel'.

PRODUKT	
AV-Kabel	
HERSTELLER	
Blaze	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone/PS2	siehe Text
Empfehlenswerte Kabelvarianten: Sowohl Preis als auch Qualität gefallen.	

'Let's make crazy box office money!'

Während "Tomb Raider" an den Kinokassen schwächelt und "Resident Evil" noch auf sich warten lässt, harrt schon der nächste Streifen nach einem populären Videospiel seiner Entstehung. Sega hat die Erlaubnis gegeben, einen Film basierend auf dem Arcade-Raser "Crazy Taxi" zu drehen; der Regisseur wird kein Geringerer als Richard Donner sein, der vor allem mit der "Lethal Weapon"-Reihe Berühmtheit erlangte. Worum's in dem Film gehen wird, weiß man noch nicht, Donner hat aber fest vor, das "Crazy Taxi"-Spielgefühl in den Actionsequenzen einzufangen.

Tekken Tipp Tournament: Namco liefert iMode-Inhalte

Nachdem bereits Industriegrößen wie Sega ("Out Run", "Chu Chu Rocket") und Capcom ("Resident Evil") Spiele für die in Japan beliebten iMode-Handys bereitstellen, beteiligt sich nun auch Namco am Mobilfunkwahn. Der Konsolenveteran kündigte Versionen von Klassikern wie "Galaxian" oder "Pac-Man" für die Telefone mit den großen Farbdisplays an. Am überraschendsten ist allerdings die Umsetzung des Arcade- und Playstation-Prüglers "Tekken". Im Gegensatz zu den großen Vorbildern klopfen sich Handybesitzer aber nicht in Echtzeit weich, sondern wählen über Tastendruck aus Kommandos wie Angreifen, Parieren oder Werfen. Wer anschließend schneller als der Kontrahent ein vorgegebenes Wort eintippt, darf als Erster seine Aktion ausführen. Ein entscheidender Vorteil für SMS-gestählte Teenies...



"Tekken" auf dem Handy: Jetzt bloß nicht ins Funkloch fallen.

Exklusive Kabel von Monster

In Amerika ist Monster Cable kaufkräftigen Hifi-Fans seit Jahren bekannt. Jetzt widmen sich die Qualitäts-Fetischisten auch der PS2. Vier hochwertig verarbeitete Strippen gibt's ab 130 Mark zu kaufen – mal mehr, mal weniger sinnvoll. Wer zum Beispiel 130 Mark für ein simples FABS-Kabel von Monster ausgeben will, sollte lieber in ein S-Video-Kabel investieren – das billigste dieser Sorte liefert ein besseres Bild als die teuerste FBAS-Strippe. Alternativ greift Ihr zum S-Video-Kabel von Monster, das ein wirklich gutes Bild zeigt, aber ebenfalls mit 130 Mark zu Buche schlägt. Gleiches gilt für das Lichtleiter-Kabel von Monster, das eine perfekte Audio-Verbindung zwischen PS2 und Verstärker herstellt. Allerdings hören sich halb so teure Lichtleiter-Strippen ähnlich gut an. Sinn macht hingegen das 220 Mark teure YUV-Kabel, das der PS2 ein RGB-würdiges Bild samt farbiger DVD-Wiedergabe entlockt. Wer den entsprechenden TV mit Komponenten-Eingang hat, sollte über die Investition nachdenken.

PRODUKT	
PS2-Audio/Video-Kabel	
HERSTELLER	
Monster	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	ab 130 Mark

Hochwertige AV-Kabel zum Luxus-Preis. Billigere Alternativen tun's auch.

Memory Card adé: PS2-Festplatte in Japan



Sony Computer Entertainment Japan hat kurz nach Redaktionsschluss den hauseigenen PS2-Massenspeicher veröffentlicht. Seit 27. Juli sind interessierte Videospieler in Japan in der Lage, sich die interne 40-Gigabyte-Festplatte für 18.000 Yen (ca. 330 Mark) zu besorgen, seit drittem August ist zudem die 1.000 Yen teurere externe Variante erhältlich. Zur Erinnerung: Die ersten Baureihen der japanischen PS2 besaßen keinen Expansion Port und benötigen daher das USB-Gerät. Interessanter als die Preisgestaltung ist aber die Liste an Titeln, die die neue Hardware unterstützen sollen. So werden neue Versionen der Artdink-Simulationsreihe "A-Train" die Festplatte ebenso nutzen wie "Capcom vs. SNK 2: Millenium Fight 2001" oder diverse Bemani-Titel. Am wichtigsten aber: Auch "Final Fantasy 10" macht Gebrauch von dem Massenspeicher – ob nur als Memory-Card-Ersatz oder auch zum Auslagern von Daten (und damit zur Verringerung von Ladezeiten) stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest – ebensowenig wie ein Datum für die Veröffentlichung der nützlichen Peripherie in Europa.

Ohne Mario: Gamecube-Starttitel stehen fest

Nintendo Japan hat bekannt gegeben, welche Spiele zur Veröffentlichung der neuen Konsole am 14.9. in Japan erscheinen werden. Traditionell ist das Angebot an Starttiteln mager: Von Nintendo selbst kommen mit "Luigi's Mansion" und "Wave Race: Blue Storm" gerade mal zwei Mini-DVDs in die Läden, das einzige Drittherstellerprodukt, das sicher mit dem Gamecube erscheinen wird, ist Segas "Super Monkey Ball". Im Oktober sollen dann "Pikmin", einen Monat darauf "Super Smash Bros. Melee" und zu Weihnachten "Eternal Darkness" und "Animal Forest" folgen. Sämtliche Eigenentwicklungen werden 6.800 Yen (ca. 125 Mark) kosten.

Wohin geht "Shenmue"?

Vier GD-ROMs waren erst der Anfang: Yu Suzukis "Shenmue" scheint noch monumentaler zu werden als geplant. Während im ersten Teil nur das Anfangskapitel der epischen Geschichte erzählt wurde, folgen am 6.9. in Japan die Episoden 2 bis 6. Insgesamt soll der Nachfolger zu einem der teuersten Videospiele der Welt (inoffiziellen Quellen zufolge 150 Millionen Mark) dreimal so groß ausfallen wie Teil 1. Doch wo will Produzent und Designer Yu Suzuki die zehn weiteren Kapitel unterbringen, die er in seinem kreativen Hirn mit sich herumträgt? Obwohl zunächst die PS2 als Plattform geplant war, mehren sich momentan die Gerüchte, dass der Japaner auf die Xbox überschwenken will.

LICHT & SCHATTEN

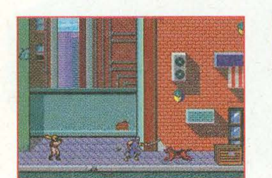
WEITER AUF ERHOLUNGSKURS: Auch im vergangenen Quartal konnte Industrieveteran Acclaim den positiven Trend fortsetzen, der sich vor einem guten halben Jahr abzeichnete. Der Spielehersteller meldete zwar nur einen Reingewinn von 200.000 Dollar (ca. 450.000 Mark), konnte aber immerhin 38,6 Millionen Dollar umsetzen – eine Steigerung um knapp fünf Millionen im Vergleich zum Vorjahr. **ALLES IN UBI:** Der "Rayman"-Konzern sieht zufrieden auf das Ende März abgeschlossene Geschäftsjahr zurück. Zwar musste Ubi im Vergleich zum Vorjahr eine Nettogewinn-Einbuße von 58% auf 4,6 Millionen Euro hinnehmen, die Umsätze konnten aber um 39% auf knapp 260 Millionen Euro gesteigert werden. Gründe für den mageren Gewinn sind die Kosten bei Übernahmen (z.B. von Blue Byte) und der miese Wechselkurs. Ubi Soft geht von einem immensen Wachstum in den kommenden Jahren aus und visiert für das Jahr 2005 1,5 Milliarden Euro Umsatz an.

AUS FÜR NO CLICHÉ: Segas französischer First-Party-Entwickler No Cliché musste diesen Monat die Pforten dicht machen. Das Programmierstudio hinter dem Dreamcast-Titel "Toy Commander" werkelte gerade an dem Horror-Abenteuer "Agartha", das ebenfalls eingestampft wurde. Grund für die Schließung ist die fehlende finanzielle Unterstützung durch Sega. Die Chefs von No Cliché arbeiten momentan an einer Neugründung der Firma. **DISSEN, TEIL 2:** Sony hat verstimmt auf eine Meldung Nintendos reagiert, der GBA sei die bislang am schnellsten verkaufte Konsole in den USA. Im Gegensatz zu 500.000 GBAs in der ersten Woche habe man 510.000 PS2s in zwei Tagen verkauft. Außerdem, so das Sony-Statement, wären sowieso dreimal so viele Konsolen abgesetzt worden, wenn man der Kundennachfrage entsprechen hätte können. Und überhaupt ließe sich der GBA gar nicht mit der PS2 vergleichen. Mehr peinliches Heckmeck folgt...

AM RANDE

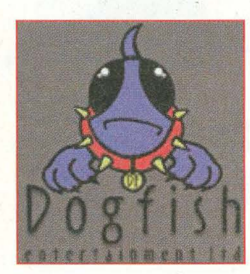
MONARCHIE GEGEN VIDEOSPIEL: Der englische Lebenszeitprinz und belächelte Ökoaktivist Charles hat sich in einem Interview gegen die Dominanz von Computer- und Videospielen bei Kindern ausgesprochen. "Heutzutage ist es eine große Aufgabe, die Kinder von den Spielen wegzubringen und von wertvoller Literatur zu überzeugen", so der Prinz. **KEIN DREAMCAST-"HALF-LIFE":** Publisher Sierra hat nun endlich offiziell bestätigt, dass der Ego-Shooter nicht mehr für die Sega-Konsole erscheinen wird. **UBI BRINGT'S:** Der Spielekonzern Ubi Soft hat ein Publishing-Abkommen mit Capcom abgeschlossen. Dadurch dürfen sich europäische GBA-Besitzer gleich auf sieben Titel freuen: Neben "Megaman"- und "Street Fighter"-Episoden kommen auch zwei "Breath of Fire"-Teile und "Final Fight One" nach Deutschland.

"Ninja Gaiden": Tecmo lässt die Spieler entscheiden


"Ninja Gaiden" erschien auf NES, SNES, Lynx und PC-Engine (oben).

Das Softwarehaus Tecmo – Macher der Bestseller-Beat'em-Up-Reihe "Dead or Alive" – gewährt seinen Fans Mitbestimmungsrecht. Im vergangenen Monat initiierten die Entwickler auf ihrer US-Website www.tecmoinc.com eine Umfrage, auf welcher Plattform die Neuauflage des Arcade- bzw. 8-Bit-Klassikers "Ninja Gaiden" erscheinen solle. Eigentlich war der Titel bereits seit langem für eine Veröffentlichung auf der PS2 geplant. Von den knapp 50.000 abgegebenen Stimmen entfielen aber nur insgesamt 22 Prozent auf die Sony-Konsole, überragende 60 Prozent aller Teilnehmer sähe "Ninja Gaiden" lieber auf Nintendos Gamecube. Ob Tecmo sich dem Wunsch der Spielegemeinde beugt, wurde noch nicht bestätigt.

Sony schnappt sich Ex-Bullfrog-Mitarbeiter



Die europäische SCE-Filiale beteiligt sich munter an der Suche nach Exklusivmaterial für die PS2. Nun wurden die Engländer bei Dogfish fündig, einem Team, das Ende vergangenen Jahres von neun ehemaligen Bullfrog-Angehörigen gegründet wurde. Die Dogfish-Mitarbeiter waren an der Entwicklung von Klassikern wie "Theme Park" oder "Syndicate Wars" beteiligt. Das Projekt, an dem im englischen Guildford seit etwa sieben Monaten gearbeitet wird, scheint Sony derart beeindruckt zu haben, dass die junge Firma gleich in den Stand eines 'First Party'-Entwicklers erhoben wurde. Was Dogfish wirklich drauf hat, werden wir wohl erst nächstes Jahr erfahren – die Veröffentlichung des noch namenlosen Produkts ist für Weihnachten 2002 geplant.

"FF 11" auf jeder Plattform?

Hironobu Sakaguchi, der Vater der "Final Fantasy"-Serie, hat in einem Interview mit der LATimes seinen Wunsch ausgedrückt, auch für andere Konsolen als die PS2 zu produzieren. Besonders im Hinblick auf "FF 11", einem reinen Online-RPG, würde ein Erscheinen auf sämtlichen Systemen Sinn machen. Fraglich nur, ob Nintendo-Boss Yamauchi da mitspielt...

Deutschland: GBA-Start gelungen, aber nicht perfekt

Am 22. Juni kam Nintendos Next-Generation-Handheld endlich auch in die heimischen Läden, und das halbwegs erfolgreich. Zirka 50.000 Stück der 250 Mark teuren Hardware wurden laut Unternehmensangaben an den ersten zwei Tagen verkauft. Neben "Super Mario Advance" zählten "Tony Hawk's Pro Skater 2" und "Rayman Advance" zu den Spielefavoriten. Bis Ende 2001 will Nintendo insgesamt eine Millionen GBAs unters Volk bringen – trotz der Kundenklagen über düstere Displays und maßlose Modulpreise.

Eine vermeintliche Lösung für ersteres Problem brachte übrigens die US-Spielewebsite IGN in Bedrängnis: Dort wurde eine Anleitung veröffentlicht, wie man durch das Justieren einer auf der Rückseite versteckten Schraube den Bildschirm heller machen könnte. Dumm nur, dass die Schraube der Spannungsregelung des Displays dient und infolge Gefummels etliche GBAs von Hobbybastlern den Geist aufgaben. Also: Hände weg von verborgenen Komponenten!

Game Boy Advance: Komplett versorgt mit Interact

Pünktlich zum Start von Nintendos neuem Handheld versorgt Interact die GBA-Fans mit nützlichem Zubehör: Das 'Power Link Extreme' für 25 Mark macht Schluss mit dem Linkkabel-Chaos. An einer Strippe finden dank vier Steckern entsprechend viele GBAs Anschluss. Dank Umschalter lässt sich das Accessoire auch mit dem GBC betreiben – praktisch, günstig, gut! Der 'Power Grip Advance' löst für 40 Mark ein für allemal die GBA-Stromversorgung: Unterwegs nutzt Ihr den Saft der Akkus (etwa zwölf Stunden Betriebsdauer), im trauten Heim stöpselt Ihr die Konsole dank Netzadapter an die Steckdose – Batteriewechsel adé! Mit dem 'Power Shield Advance' für 30 Mark schützt Ihr auf Reisen das empfindliche Display vor Kratzern: Zubehör an die Rückseite des GBA anschließen, Klappe umlegen, fertig! Das zusätzlich ins 'Power Shield' integrierte Licht bringt leider nicht den gewünschten Helligkeitsgewinn.

Produkt	
Diverse	
Hersteller	
Interact	
System	Zirka Preis
GBA	siehe Text

Sinnvolles und preiswertes Zubehör für Nintendos 32-Bit-Handheld.



PSone

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Digimon	BANDAI/INFOGRAMES	Die PSone auf dem Weg zur Kinder-Konsole, mit einem kruden Pokémon-Abklatsch an der Spitze.
2	1	Alone in the Dark 4	INFOGRAMES	Solange die PS2-Version noch nicht da ist, vergnügen sich Sony-Fans mit der 32-Bit-Fassung.
3	5	Mat Hoffman's Pro BMX	ACTIVISION	Die (nur) ordentliche Trendsport-Sim lebt vom Ruf des Übervaters "Tony Hawk".
4	4	Evil Dead: Hail to the King	THQ	Grauenvoller Schrott: Dank bekannten Namens hält sich THQs Trash-Titel.
5	*	GT 2 Platinum	SONY	In Platin-Form erst recht sein Geld wert: Polyphonys Rennsimulation kehrt zurück.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Onimusha	CAPCOM	Die Firma mit der Bestseller-Garantie: Capcoms Dämonen-Abenteuer schlitzt sich nach vorne.
2	*	Red Faction	THQ	Endlich mal ein vernünftiger PS2-Ego-Shooter: Auch ohne Blut ist die PAL-Version erfolgreich.
3	*	Escape from Monkey Island	LUCASARTS	Nicht nur auf PC ein Hit: Guybrush und das Adventure-Genre debütieren auf der PS2.
4	*	The Bouncer	SQUARE	Die Werbung macht's: Nächsten Monat für maximal 30 Mark auf Ebay, wetten?
5	*	Ring of Red	KONAMI	Konamis cineastischer Taktik-Titel sichert sich eine strategisch günstige Chart-Position.

Nintendo 64

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Aidyn Chronicles	THQ	Liebe N64-Fans: Nur, weil Modulmangel herrscht, solltet Ihr nicht jeden Mist kaufen!
2	2	Conker's Bad Fur Day	RARE	Rares freches Vieh hält sich beharrlich auf Platz 2 – trotz hohem Preis und englischer Sprache.
3	3	Banjo-Tooie	RARE	Auch dieser Rare-Titel lässt sich nicht verdrängen. Aber das nächste Pokémon kommt sicher.
4	1	Excitebike 64	NINTENDO	Flotter Fall: Miyamotos Motocross-Titel lässt kräftig Federn.
5	4	Legend of Zelda: Majora's Mask	NINTENDO	Und wenn das N64 nicht gestorben ist, verkauft sich "Legend of Zelda" noch heute.

Dreamcast

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Crazy Taxi 2	SEGA	Nur wenig hat sich bei der Funracer-Fortsetzung geändert – auch nicht das Hit-Potenzial.
2	*	Alone in the Dark 4	INFOGRAMES	In 128 Bit und mit hübschen Echtzeit-Schatten gruselt's sich doch gleich viel besser.
3	*	Sonic Adventure 2	SEGA	So rasant wie gewohnt: Sonics Abschied von der Sega-Hardware.
4	*	Unreal Tournament	INFOGRAMES	Der Ego-Klassiker überzeugt die Dreamcast-Zocker auch ohne Online-Modus.
5	*	Skies of Arcadia	SEGA	Besser spät als nie: Sega bringt die RPG-Perle doch noch raus und wird mit Platz 5 belohnt.

Quelle: Game-It



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

August	September	Oktober
Dragonriders – Action-Adventure	Evil Twin – Action-Adventure	Atlantis: The lost Empire – Adventure
X'treme Roller – Rennspiel	Conflict Zone – Strategiespiel	WTA Tennis Tour – Sportspiel
City Crisis – Flug-Action	Paper Mario – Rollenspiel	Wipeout Fusion – Rennspiel
Extreme G3 – Rennspiel	Power Diggerz – Geschicklichkeit	Time Crisis 2 – Lightgun-Shooter
Dark Cloud – Action-Adventure	Spider-Man 2 – Action	Batman Vengeance – Action-Adventure
Bloody Roar 3 – Beat'em-Up	This is Football 2002 – Sportspiel	Supercar Street Challenge – Rennspiel
Bundesliga Manager X – Simulation	Cart Fury – Rennspiel	Bass Strike – Angelspiel

Gewinnen mit MAN!AC: Coole Preise zu "Extermination"

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland können wir Euch diese Ausgabe ein besonders schickes, nicht im Laden erhältliches Sammlerstück bieten: Die wärmende Winterjacke des "Extermination"-Helden Dennis Riley. Und damit Eure Gewinnchancen steigen, spendiert Sony zusätzlich eine PS2 und fünf Exemplare des Action-Thrillers "Extermination".

Bevor Ihr allerdings Eure abgewetzten Ski-Klamotten in die Altkleidersammlung gebt, müsst Ihr erstmal folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt das japanische Team, das "Extermination" entwickelt hat?
A: Deep Space
B: Deep Impact
C: Deep Throat

Schickt eine Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Ausgelöscht
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 15. September 2001. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Chaos bei Amazon: Sonderpreisaktion geht in die Hose

Da lag auch in der Redaktion für eine Stunde die Arbeit lahm: In der zweiten Juliwoche startete der Internet-Buchhändler Amazon in seinem Computer- und Videospielbereich eine Restpostenaktion, bei der etliche halbaktuelle Titel für PS2, Dreamcast, Playstation und Nintendo 64 zwischen fünf und 20 Mark erstanden werden konnten. Neben den MAN!ACs (die sich für rund 1000 Mark Ware bestellten) fanden in kürzester Zeit hunderte Kunden – teils informiert über www.maniac-online.de – den Weg ins spottbillige Videospielparadies. Die Ernüchterung kam allerdings tags darauf: Amazon stornierte beinahe sämtliche Bestellungen, als Ausgleich für den Ärger wurde den Kunden ein Zehn-Mark-Gutschein übersandt.

Laut einer Stellungnahme von Amazon wurde durch einen internen Fehler auf der Restpostenseite fälschlicherweise die Verfügbarkeit von Artikeln gezeigt, obwohl diese bereits ausverkauft waren. Von jedem angebotenen Artikel sollen bestimmte Stückzahlen vorhanden gewesen sein – als Grund für die Billigpreisaktion nannte man eine dringend nötige Räumung der Lager. Auch wenn wir nicht bezweifeln, dass hier ein schwerer Computerfehler zum Chaos geführt hat, dank einem Defizit an glaubwürdiger und verständlicher Information sowie kundenfreundlicher Kommunikation werden etliche Käufer (nicht zu unrecht) in Zukunft auf das Online-Angebot verzichten.

Mangel an Gamecube-Dev-Kits

Nintendo produziert weniger Entwickler-Hardware für den Gamecube als von der Industrie gewünscht. Unabhängige Teams, die noch keinen Publisher-Vertrag für einen NGC-Titel in der Tasche haben, entmutigt Nintendo auf seiner Internet-Support-Seite mit einer mehrmonatigen Wartezeit.

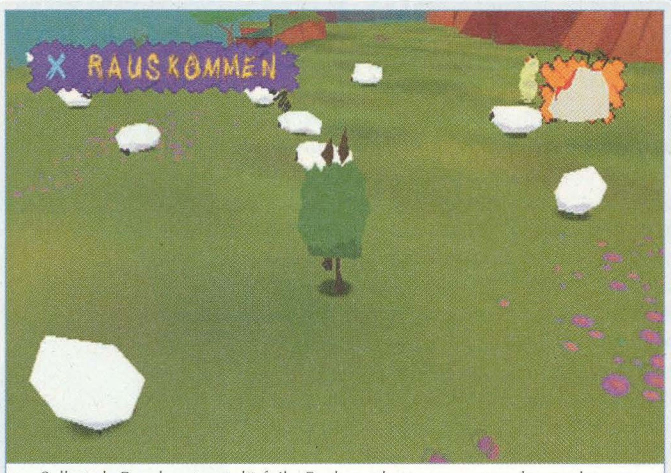


Grauenvoll: Das schöne am Chefredakteurs-Dasein ist, dass man das Personal auf langweilige Arbeitsreisen schicken kann, während man sich selbst die Rosinen aus dem Event-Kuchen pickt. So geschehen diesen Monat, als Stephan unbedingt den vielversprechend klingenden "Silent Hill 2"-Trip mitmachen musste. Allerdings hat er die Fahrt nach Frankreich ziemlich schnell bereut – denn wie von Konami versprochen (aber von ihm natürlich nicht wörtlich genommen) war die ganze Geschichte mehr als gruselig. Verschwitze Klamotten (Pressekonferenz in brütender Hitze), schmutzige Schuhe (Outdoor-Aktivitäten bei beginnendem Regen) und blaue Flecken (amoklaufende Kollegen) hätte er noch verkraftet, aber warmes Bier... das hätte es nicht mal bei der Bundeswehr gegeben.



Schlange stehen in bunten Hemdchen: Da hat die Musterung mehr Spaß gemacht.

Sheep, Dog 'n' Wolf



Selbst als Busch getarnt dürft Ihr Euch nur bewegen, wenn der wachsame Sam gerade sein Gesicht wegdreht (linke Ecke oben).

Infogrames setzt auf kinderkompatible Comiclizenzen: Neben Asterix und den Peanuts spielen besonders die Looney Toons des amerikanischen Filmgiganten Warner Bros. eine wichtige Rolle im Portfolio der Franzosen. Einer der letzten PSone-Titel rund um lispelnde Enten und stotternde Schweinchen richtet sich allerdings nicht vornehmlich an die junge Zielgruppe: "Sheep, Dog 'n' Wolf" ist ein gewitzter Mix aus Geschicklichkeit und knackiger Grübelei, der selbst Profis einigen Schweiß abringt. Ihr schlüpft in das dicke Fell des Cartoon-Wolfes Ralf, der im Gegensatz zu seinem Vetter Wily E. Coyote aber keine aussichtslosen Fehden mit dem höhnischen Roadrunner austrägt, sondern es auf ein paar leckere Schafe abgesehen hat. Dumm nur, dass die Herde in jedem der 16 Level vom argusäugigen Hund Sam bewacht wird. Um den Rüden auszutricksen, greift Ihr zu allerlei Toons-typischen Hilfsmitteln: So streift Ihr einen Busch über und schleicht Euch leise und alle paar Sekunden stehen bleibend an Sam vorbei, legt eine Lock-Spur aus Salatblättern oder verbreitet mit einem Taschenventalitor betörende Gerüche eines Schafweibchens, um einen lüsternen Bock anzulocken. Doch eines der Tiere zu stehlen, ist nur die halbe Arbeit: Ihr müsst das Wollknäuel auch noch an einer bestimmten Stelle des 3D-Levels ablegen, und der Weg dorthin ist natürlich reichlich verzwickt. So habt Ihr's mit maroden Hängebrücken zu tun, die nur einer Person standhalten, nutzt mannshohe Wippen, um Euch respektive die Beute auf dem Luftweg zu befördern oder löst hinterhältige Aufzug- und Schalterrätsel. "Sheep, Dog 'n' Wolf" ist zwar optisch keine Perle, das Spiel bringt Euch aber durch unzählige witzige Einfälle sowie hervorragend deutsch synchronisierte Szenen zum Lachen und durch harte Nüsse zum Verzweifeln.





Über Treten des Briefkastens (oben) 'bestellt' Ihr Items wie eine Rakete, mit der Ihr über Schluchten fliegt.



Hinter Felsen nehmt Ihr Deckung, in Ladepausen gibt's eine Levelkarte.



GENRE	GESCHICK/TAKTIK
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	SEPTEMBER



Cleverer Mix aus 3D-Hüpferei und knackiger Rätselkost: Stehlt Schafe, bringt sie ans Levelende und amüsiert Euch königlich über herrlichen Cartoon-Humor.

The Italian Job



Unverkennbar britisch: Während der Doppeldecker-Bus davonfährt, duelliert Ihr Euch mit einem Polizeiauto.

Ein weiterer Kandidat versucht, enttäuschte "Driver 2"-Fans mit seinen Qualitäten zu überzeugen. Auch bei "The Italian Job" stehen rasante Autoraserein durch belebte Großstädte im Vordergrund: Der Schwerpunkt liegt dabei auf 16 Missionen in London, Turin und den Alpen – immer eng angelehnt an die Handlung des gleichnamigen Films mit Michael Caine (bei uns unter dem tumben Titel "Charlie staubt Millionen ab" bekannt). Meist gilt es, vorgegebene Zielpunkte innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Natürlich solltet Ihr bei aller Eile nicht zu viele andere Autos rammen (Euer eigenes Vehikel hält nur in begrenztem Rahmen Schaden aus) und auf der Hut vor der Polizei sein. Diese nimmt im Handumdrehen die Verfolgung auf und muss schnellstens abgeschüttelt werden: Kleben die Gesetzeshüter nämlich erst mal an Eurem Heck, notieren sie sich Buchstabe für Buchstabe Euer Kennzeichen – wird es komplett entziffert, habt Ihr keine Chance mehr auf eine Flucht.



Immer schön vorsichtig: Im wuchtigen Bus müsst Ihr auf den engen Alpenpässen besonders aufpassen.

Da die Handlung Ende der 60er-Jahre angesiedelt ist, stammen die 13 im Laufe des Spiels verfügbaren Vehikel aus der entsprechenden Zeitperiode – besonders auffällig ist dabei der Einsatz des schnuckligen Austin Mini Cooper. Die kleine Karre steht nämlich im Mittelpunkt der spannendsten Aufgabe: Flüchtet im Gefolge zweier weiterer britischer Liliput-Autos in einer wilden Jagd quer durch Turin, selbst wenn der Weg durch öffentliche Gebäude und Bahnstationen führt.

Weitere Spielmodi sorgen für Abwechslung: Neben einer freien Erkundung der beiden Städte tretet Ihr zu Checkpoint-Rennen an, ramponiert bei Zerstörer-Rennen unschuldige Zielobjekte oder hüpft in einer Herausforderung über zahlreiche Rampen.

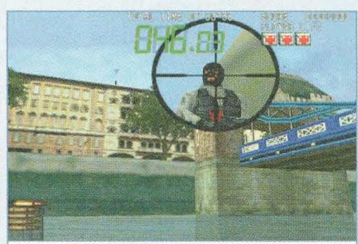


Egal ob Rampen, Gebäude oder rote Ampeln: Lasst Euch bei der Flucht von nichts bremsen.

GENRE	RENN-ACTION
HERSTELLER	CODEMASTERS
D-RELEASE	3. QUARTAL

Interessanter "Driver"-Clone mit schickem Ambiente und witziger Handlung – wird noch etwas an der Optik gefeilt, stehen rasante Verfolgungsjagden an.

Dark Silhouette: Silent Scope 2


Eile mit Weile: Lasst Ihr Euch beim Anpeilen einer empfindlichen Körperstelle zu lange Zeit, wird zurückgeschossen.

In der Spielhalle ist Konamis Anti-Terror-Simulator der perfekte virtuelle Trainer für angehende Scharfschützen. Dank speziellem Sniper-Gewehr mit eingebautem Mini-Monitor im Zielfernrohr bietet die mittlerweile dreiteilige Arcade-Reihe eine willkommene Abwechslung vom üblichen Lightgun-Einerlei. Auf der PS2 muss die Umsetzung von "Dark Silhouette: Silent Scope 2" hingegen wie der Vorgänger ohne die realitätsnahe Peripherie auskommen.
In der Rolle eines abgebrühten Heckenschützen geht Ihr erneut in mehreren Missionen auf Terroristenjagd. Ähnlich "Time Crisis 2" gilt es, in jedem Polygon-Szenario unter Zeitdruck, eine bestimmte Zahl Spitzbuben mit gut gezielten Schüssen zu eliminieren. Erst wenn alle Gegner in ihrem Blut liegen, scrollt die automatische Kamera ins nächste Setting. Die fehlende Lichtpistole simuliert Konami durch das in drei Geschwindigkeiten steuerbare Fadenkreuz. Je nachdem, welche Pad-Taste Ihr drückt, bewegt sich das Visier mal schnell, mal millimetergenau über den Bildschirm – exakte Kopftreffer sind so kein Problem. Auch gesellige Ballerfreunde sollen diesmal auf ihre Kosten kommen: Via iLink-Verbindung snipert Ihr Euch kooperativ aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln durch die Missionen oder ermittelt in einer Duellvariante den besten Konsolen-Pistolero.



Terror auf der Towerbridge: Die dreisten Staatsfeinde haben das Wahrzeichen Londons eingenommen und lassen sich nur mit gezielten Schüssen wieder vertreiben.


Teamwork: Während Terrorjäger Nr.1 das Transportflugzeug vom Heli aus beharkt, hockt sein Kollege im Jeep.

Ob Mensch oder Maschine: Mit exakten Treffern auf die Triebwerke hindert Ihr den Terroristenflieger am Start.

GENRE	ACTION
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	3. QUARTAL

Scharfschützen-Sequel mit knallharten Ballergefechten und akzeptabler Optik – dank coolem iLink-Modus auch für zünftige Multiplayer-Duelle geeignet.

Eve of Extinction


'Legacy' sei Dank: Eure flexible Waffe überrascht die übellaunigen Wisdom-Schergen immer wieder mit neuen Verwandlungen und Spezial-Manövern.

Der zwielichtige Großkonzern Wisdom führt Übles im Schilde: Mit Hilfe der bizarren Superwaffe Legacy strebt die Firmenspitze nach der Weltherrschaft. Nur Josh Calloway, Angestellter bei Wisdom, kommt hinter die perfiden Pläne und stellt sich den Schergen des Arbeitgebers mit einem Legacy-Prototypen in Händen. In den frei begehbaren 3D-Welten stürmen Euch Wisdom-Agenten und Cyberninjas im Dutzend entgegen, mit einer stattlichen Anzahl Schlagmanöver verteilt Ihr blaue Flecken. Besiegt Ihr einen Obermotz werdet Ihr mit einem nützlichen Legacy-Power-Up belohnt: Diese halten im Gefecht kurzfristig die Zeit an oder setzen die Gravitiation außer Kraft.

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	4. QUARTAL

Handlungs-intensive 3D-Prügelorgie von den "Sword of the Berserk"-Machern: Metzelt mit einer wandlungsfähigen Faustwaffe die feindlichen Truppen nieder.

Time Splitters 2


Unser Spiel soll schöner werden: Free Radical gelobt optische Verbesserungen.

Alt aber gut: Obwohl Free Radicals multiple Ego-Ballerei bereits zum Europa-Start der PS2 erhältlich war, hatte sie späterer erscheinenden Genre-Kollegen wie "Unreal Tournament" technisch einiges voraus. Vor allem die fabelhafte Weitsicht und die selbst im Vierspieler-Splitscreen konstante Bildrate machen den 'Oldie' auch heute noch zur PS2-Referenz unter den Multiplayer-Shootern. Nun kündigen die fähigen Briten den Nachfolger an und geloben Besserung in jeder Disziplin: Aufwändigere Polygonmodelle und abwechslunsgreich texturierte Arenen sollen den optisch schlichten Vorgänger vergessen machen, ohne Ruckeleinlagen zu verursachen. Außerdem werden nun auch Solisten voll zum Zug kommen: Ein tiefer, mit Zwischensequenzen gespickter Story-Modus verspricht Ego-Unterhaltung in bester "Half-Life"(dt.)-Tradition. Mittels iLink-Kabel dürfen kooperativ oder gegeneinander auch mehrere PS2-Besitzer zur Schlacht antreten.

GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Größer, härter, besser: Rundum aufgepepptes Sequel der spannenden Multiplayer-Ballerei. Der storylastige Einspieler-Modus lockt auch Solo-Söldner ans Pad.

COMING NOW

USA – AUGUST

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus Strategiespiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS	Inspector Gadget	Ubi Soft Jump'n'Run	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	Alien Front Online	Sega Actionspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	Floigan Brothers	Sega Action-Adventure	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	Phantasy Star Online Ver. 2	Sega Rollenspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	Propeller Arena	Sega Flugaction	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Armored Core 2: Another Age	Agetec Actionspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Extreme-G 3	Acclaim Rennspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Giants: Citizen Kabuto	Interplay Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Ico	Sony Action-Adventure	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Okage: Shadow King	Sony Rollenspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Stunt GP	Team 17 Rennspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen

USA – SEPTEMBER

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	One Piece Mansion	Capcom Simulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS	Spider-Man 2	Activision Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS	Syphon Filter 3	Sony Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
N64	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision Sportspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Conflict Zone	Ubi Soft Strategiespiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	Ooga Booga	Sega Strategiespiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay Action-Adventure	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Spy Hunter	Midway Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen

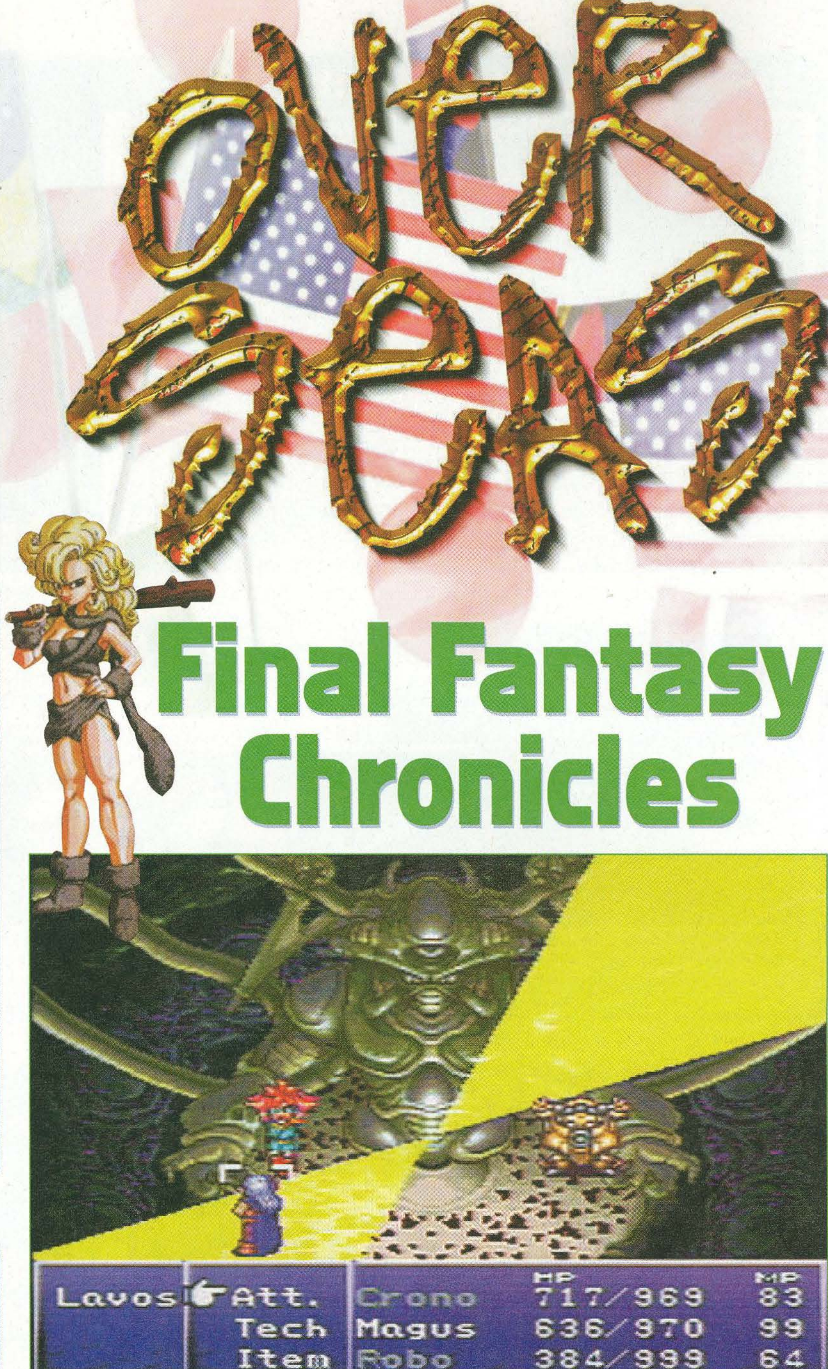
JAPAN – AUGUST

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	Tokimeki Memorial 2 Substories	Konami Adventure	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS	Summon Night 2	Banpresto Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Canary	NEC Interchannel Simulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	El Dorado Gate Vol. 6	Capcom Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Guru Guru Onsen 2	Sega Adventure	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Devil May Cry	Capcom Action-Adventure	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Everblue	Arika Simulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Generation of Chaos	Idea Factory Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Hunter X Hunter: Altar of Hunter	Konami Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Jade Cocoon 2	Genki Rollenspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch

JAPAN – SEPTEMBER

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
DC	Aero Dancing I	CRI Flugsimulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Parappa the Rapper 2	Sony Musikspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
GC	Luigi's Mansion	Nintendo Geschicklichkeit	Spiel wird in Deutschland erscheinen
GC	Super Monkey Ball	Sega Geschicklichkeit	Spiel wird in Deutschland erscheinen
GC	Super Smash Bros. Melee	Nintendo Beat'em-Up	Spiel wird in Deutschland erscheinen

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(orange) Spiel erscheint nicht in Deutschland



Final Fantasy Chronicles

Charmante Charaktere, traumhafte Story und ein geniales Kampfsystem: "Chrono Trigger" gilt auch in 128-Bit-Zeiten noch als nahezu konkurrenzlos im RPG-Genre.



Zwei Jahre nach "Final Fantasy Anthology" liefert Square den heißersehnten Nachschlag für RPG-Fans mit Retro-Ambition: Die "Final Fantasy Chronicles"-Box beinhaltet die beiden Super-Nintendo-Klassiker "Final Fantasy 2" (in Japan war's die vierte Episode) sowie den "Chrono Cross"-Vorgänger "Chrono Trigger" – beide aufgepeppt mit FMV-Sequenzen sowie, im Falle von "FF 2", einer neuen, verbesserten Übersetzung. Optisch und akustisch gibt es zwischen den jeweiligen SNES- und PSone-Versionen aber keine Unterschiede.

'Klassische' Städte gibt es nicht mehr – in "Chrono Trigger" betretet Ihr die einzelnen Häuser direkt von Oberwelt aus.

Ein Umstand, der Euch vor allem beim zweiten "Final Fantasy" ins Auge sticht: Schwach animierte Klob-Sprites wuseln durch farb- und detailarme Bitmap-Kulissen – schon zur Zeit der Erstveröffentlichung war das SNES-Debüt von Squares Endlosreihe technisch unter gewohntem 16-Bit-Niveau. Inhaltlich hat der RPG-Oldie über die Jahre hingegen nichts von seinen Qualitäten verloren und weist bereits alle spielerischen Tugenden moderner Episoden auf: Ihr schlüpft in die Rolle des Elite-Soldaten Cecil, der einer mysteriösen Verschwörung im heimatlichen Königreich Baron auf die Spur



Square-Standard: Im obligatorischen Luftschiff reist sich's flott und bequem – in "Chrono Trigger" wechselt Ihr mit dem Fluggerät sogar zwischen den Zeiten.



Prächtig: Die farbenfrohen, detaillierten Bitmaphintergründe des "Chrono Cross"-Vorgängers reizten das Super Nintendo voll aus. Auch auf der PSone sieht's noch sehr hübsch aus.

kommt. Eine verschachtelte, spannende Story, umfangreiche Dungeonexpeditionen und die obligatorischen rundenbasierten Zufallskämpfe waren schon vor zehn Jahren die Hauptmerkmale der Serie. Untermalt wird die Videospiel-Geschichtsstunde von einem kompositorisch brillanten, technisch jedoch veralteten Synthie-Soundtrack.
Optisch deutlich hochwertiger und musikalisch nicht minder opulent präsentiert sich "Chrono Trigger": Das von vielen Fans als bestes Super-Nintendo-RPG überhaupt gefeierte Epos glänzt mit detailverliebten Bitmap-Landschaften und größeren sowie aufwändiger gestalteten Figuren. Als Nachwuchsheld Crono reist Ihr durch verschiedene Epochen des Fantasyreichs Guardia, um den Weltuntergang in Form des dämonischen Übels Lavos zu verhindern. In jeder Zeit stoßt Ihr auf Verbündete wie den futuristischen Blechmann Robo und die Steinzeit-Amazone Ayla, kämpft Euch der Ära entsprechend durch prähistorische Grotten oder hochtechnisierte SciFi-Bauten und verfolgt einen der einfallsreichsten Plots der Rollenspiel-Geschichte. Zeitlos genial ist das Kampfsystem: Auf der Oberweltkarte werdet Ihr von Konfrontationen verschont, in Dungeons ziehen die Monsterbanden sichtbar ihre Bahnen. Zufallskloppereien bleiben Euch also erspart. Kommt es zur Keilerei, dürft Ihr mit maximal drei Partymitgliedern eingreifen. Dabei erlernt jeder Kämpe im Lauf des Abenteuers eine Handvoll individueller Spezialattacken. Mit steigender Erfahrung können Eure Schützlinge diese Techniken auch gemeinsam ausführen und zu durchschlagenden Zweier- oder Dreierangriffen kombinieren, was eine Vielzahl strategischer Manöver erlaubt.



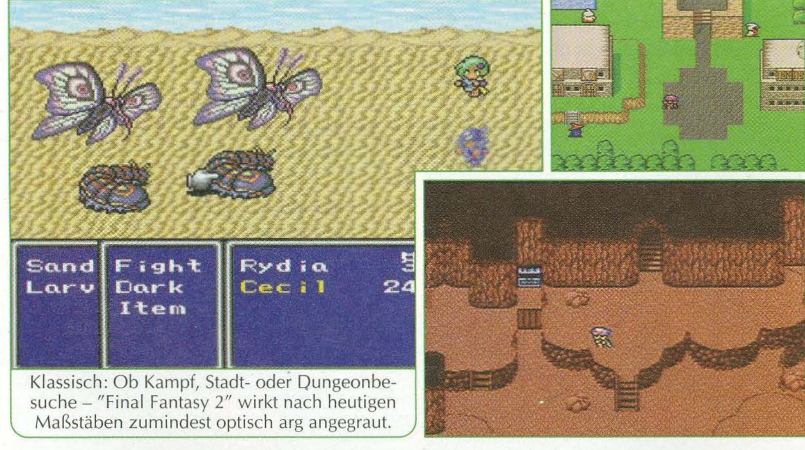
Hauen mit Hirn: Auf Wunsch tun sich die "Chrono Trigger"-Recken für vernichtende Combo-Attacken zusammen.

Optisch angestaubt, aber spielerisch voll auf der Höhe ist das "Chronicles"-Doppel wie schon der Vorgänger für alteingesessene RPG-Fans wie Genre-Einsteiger interessant. Wer bereits die Module im Schrank stehen hat, kann sich den Kauf jedoch sparen: Weder die raren, qualitativ mäßigen FMV-Sequenzen noch die verhältnismäßig langen Ladezeiten (siehe Randspalte) lohnen die Zweitinvestition. *cg*

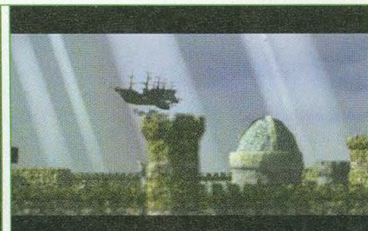
Ladehemmung:

Dass der Umstieg von Modul- auf CD-Technik nicht nur Vorteile mit sich gebracht hat, lässt sich am Beispiel der "Final Fantasy Chronicles" gut zeigen. Während sich die PSone-Version des zweiten "Final Fantasy" in puncto Ladezeiten nicht spürbar von den Zugriffszeiten der SNES-Version unterscheidet, braucht Ihr für den Genuss von "Chrono Trigger" viel Geduld. Reguläre Spielschritte wie das Aufrufen der Charakterverwaltung dauert beispielsweise fast sechs Sekunden, das Verlassen des Menüs knapp vier. Die Ladezeit von einem Dungeon-Bildschirm zum nächsten kostet ebenfalls bis zu vier Sekunden, ähnlich lang gestaltet sich die Warterei zwischen Feindkontakt und Kampfbeginn. Auf dem SNES verging in obigen Fällen meist nicht mal eine Sekunde. Freuen dürfen sich Besitzer einer US-PS2: Hier verkürzen sich die Ladezeiten immerhin um etwa die Hälfte.





Klassisch: Ob Kampf, Stadt- oder Dungeonbesuche – "Final Fantasy 2" wirkt nach heutigen Maßstäben zumindest optisch arg angegraut.

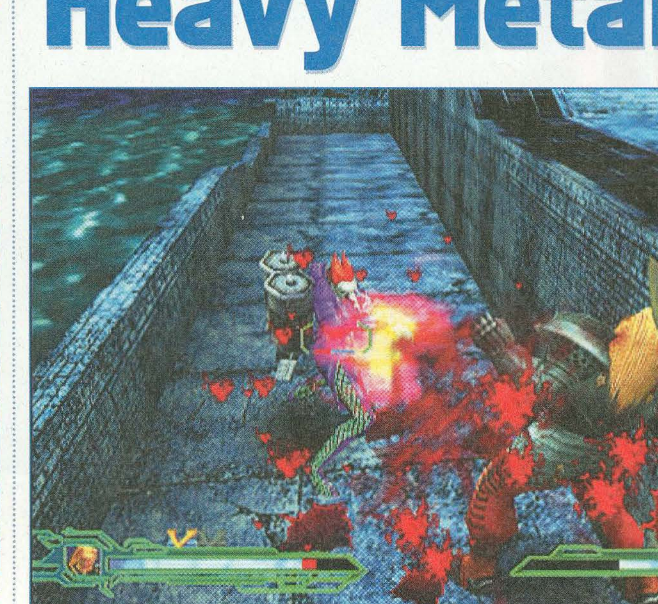





32-Bit-Dreingaben: In "Final Fantasy 2" sind die Zwischensequenzen in Square-typischen Renderstil gehalten, können mit denen der PSone-Epsioden aber nicht mithalten. "Chrono Trigger" erinnert wegen der Anime-Sequenzen mehr an Working Designs "Lunar"-Epos. Ein paar mehr Animationsphasen hätten trotz liebevoller Zeichnung aber nicht geschadet.

Heavy Metal Geomatrix

Simon Bisley *ist einer der bekanntesten britischen Comic-Zeichner. Mit Serien wie "Slaine" oder "Judge Dredd" begründete er seinen Ruf, inspirierte Mel Gibson für "Braveheart" und schaffte mit "Lobo" den Sprung ins DC-Comics-Lager. Mit "The Melting Pot" lieferte er die Vorlage für den Trickfilm "Heavy Metal: FAKK 2", später zeichnete er den passenden Comic zum Film. Auch die Cover-Illustration vom PS2-"Fur Fighters" stammt aus seiner Feder.*



'Wimps and Posers, leave the Hall': Splatterfans freuen sich, denn bei "Heavy Metal Geomatrix" spritzt der rote Lebenssaft munter durch die Gegend.

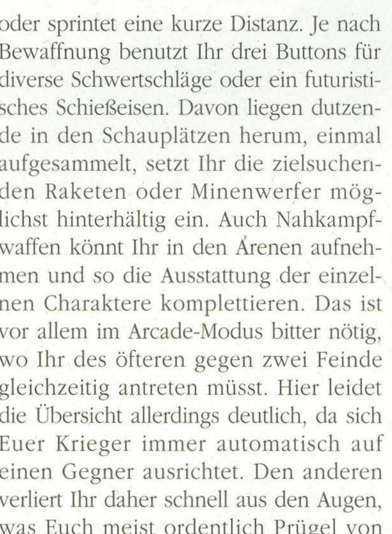


VR-Mode: In der 'Chaosmatrix' sammelt Ihr einen Schlüssel und bringt ihn möglichst flott zum Level-Ausgang.



Unfair: Im Kampf gegen zwei Gegner habt Ihr aufgrund mangelnder Übersicht meist das Nachsehen.

Aus einer Dreamcast-Umsetzung des PC-Titels "Heavy Metal: Fakk 2" ist zwar bis heute nichts geworden, Fans brachialer Action und gut gebauter Frauen werden aber jetzt von Capcom versöhnt. In Zusammenarbeit mit Simon Bisley (siehe Randspalte) und Kevin Eastman (Besitzer des Comic-Magazins 'Heavy Metal') schufen die Japaner eine Metzelorgie im "Spawn"-Stil. Insgesamt zwölf Fantasy-gerechte Krieger – vom Steroid-gespritzten Alien bis zur knapp geschürzten Leder-Domina – prügeln und ballern sich in 14 verschiedenen Arenen gegenseitig das Hirn aus dem Schädel. Dabei steuert Ihr die Kämpfer per Analog-Stick in alle Richtungen, auf Knopfdruck setzt Euer Held zum Schwebesprung an oder sprintet eine kurze Distanz. Je nach Bewaffnung benutzt Ihr drei Buttons für diverse Schwertschläge oder ein futuristisches Schießeisen. Davon liegen dutzende in den Schauplätzen herum, einmal aufgesammelt, setzt Ihr die zielsuchenden Raketen oder Minenwerfer möglichst hinterhältig ein. Auch Nahkampfwaffen könnt Ihr in den Arenen aufnehmen und so die Ausstattung der einzelnen Charaktere komplettieren. Das ist vor allem im Arcade-Modus bitter nötig, wo Ihr des öfteren gegen zwei Feinde gleichzeitig antreten müsst. Hier leidet die Übersicht allerdings deutlich, da sich Euer Krieger immer automatisch auf einen Gegner ausrichtet. Den anderen verliert Ihr daher schnell aus den Augen, was Euch meist ordentlich Prügel von hinten beschert. Blocken dürft Ihr übrigens nicht. Für Abwechslung sorgt die 'Chaosmatrix': In diesem Modus sucht Ihr unter Zeitdruck nach einem Schlüssel, hüpft durch immer komplizierter werdende Level und mogelt Euch an einem Feind vorbei zum nächsten Ausgang. Auf der Jagd nach dem Highscore dringt Ihr in immer neue und komplexere virtuelle Welten vor. Eine Zwei-Spieler-Variante rundet die Schlachterei ab, im geteilten Bildschirm macht das konfuse Konzept allerdings nur bedingt Laune. Zwar bleibt die Metzelei stets flüssig und macht grafisch einen passablen Eindruck, die mangelnde Übersicht wirkt sich allerdings äußerst negativ auf den Spielspaß aus. Ausdauernde Action-Fans mit Faible für harte Gitarrenriffs wagen trotzdem einen Blick, denn wenigstens die Musik hat's in sich: Exquisite Metal-Stücke von Megadeth, Rob Halford und anderen Künstlern finden sich auf der GD-ROM. *dm*







Gut gebaut: Kämpferin Di feiert ihren Sieg im Zwei-Spieler-Modus (oben), vor jedem Kampf wird der aktuelle Heavy-Metal-Song eingeblendet (rechts).



61%

SYSTEM: *Dreamcast*
HERSTELLER: *Capcom*
D-RELEASE: *nicht bekannt*

Hektische Metzel-Action in stimmungsvollem Fantasy-Ambiente mit krachigem Heavy-Metal-Soundtrack!







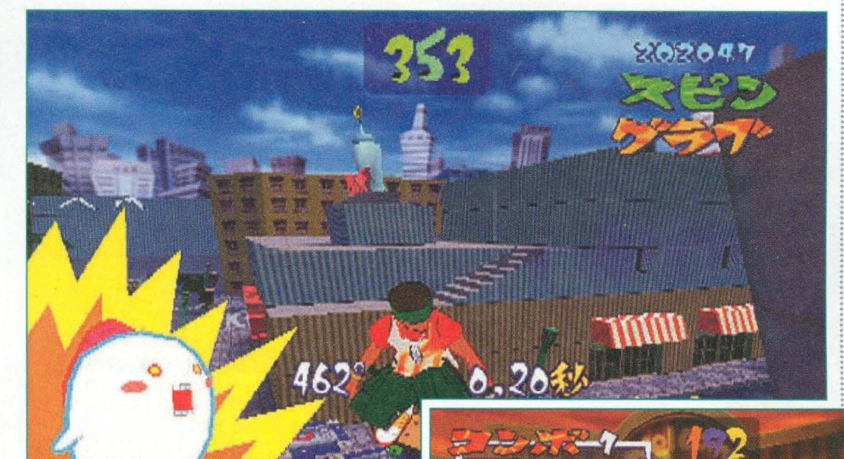
Yanya Caballista



Reite das Geländer: Zum eleganten Grinden springt Ihr einfach auf entsprechend exponierte Stellen.



Im Zwei-Spieler-Modus macht Ihr Jagd auf herumstehende Aliens, nebenbei ärgert Ihr Euren Gegner mit spektakulären Tricks.



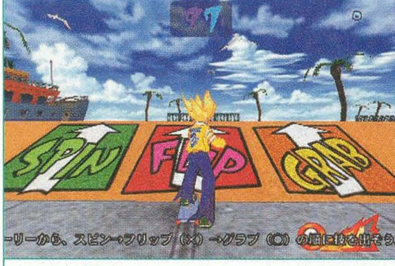
Hoppla: Ihr habt den dümmlichen Außerirdischen in Euren Bann geschlagen, mit einem eleganten Trick setzt Ihr ihn Schachmatt.



Springfidel: Die "Yanya Caballista"-Skater besitzen ein umfangreiches Trick-Arsenal.



Wer nicht auf "Jet Set Radio Future" für die Xbox warten will, freut sich über Koeis "Yanya Caballista featuring Gawoo" auf der PS2. Die Cel-Shading-Optik des Skateboard-Spektakels erinnert stark an den Sega-Titel, allerdings wechselt Ihr Euer Transportmittel. Mit dem Rollbrett unter den Füßen kämpft Ihr an der Seite diverser bunt gekleideter Jugendlicher gegen bösartige außerirdische Invasoren, die 'Gawoos'. Um die unförmigen Aliens zurückzuschlagen, bedient Ihr Euch der hohen Kunst des Skateboardens. Besonders spektakuläre Tricks bringen die Bösewichter nämlich derart in Verzückung, dass sie vor lauter Staunen ob der artistischen Eleganz Eurer Darbietung in einem großen Knall zerplatzen. Damit die waghalsige Akrobatik auch stilecht ausgeführt wird, hat sich Koei etwas besonderes einfallen lassen: In der Packung findet Ihr einen speziellen, Skateboard-förmigen Controller-Aufsatz, den Ihr auf die Analog-Sticks



Verständlich: Im Trainingsmodus illustrieren Bildfolgen und Schriftzüge auf den Rampen Eure Aufgaben.

stöpselt. Das Pad selbst haltet Ihr senkrecht und lenkt Euren virtuellen Skater nur über das kleine Plastik-Brettchen. Durch Drücken der R3- und L3-Tasten setzt der Polygon-Artist zum Sprung an, in der Luft führen Kombinationen wilder Richtungs- und Buttonkommandos zu exorbitanten Showeinlagen. Die virtuose Beherrschung dieser Manöver verlangt aufgrund der ungewöhnlichen Steuerung zwar etwas Übung, nach einiger Zeit gehen 'Tailgrab' und '1080°' aber problemlos von der Hand. Als Profi-Trickser macht Ihr in den unterschiedlichsten Levels Jagd auf die Invasoren: Innenstadt, Hafengegend oder mondbeschienene Highways laden zur Alien-Hatz. Über Rampen und Geländer erreicht Ihr abgelegene Arena-Abschnitte – im Gegensatz zu "Jet Set Radio" könnt Ihr allerdings nicht an Wänden entlangfahren. Dafür locken Zusatzmodi, in denen Ihr bestimmte Herausforderungen meistert und dafür mit neuen Charakteren belohnt werdet. Im Lauf der Zeit bekommt Ihr so Zugriff auf neun Boarder. Die werden vor allem im Zwei-Spieler-Modus interessant, wo Ihr Euch im Splitscreen duelliert – ohne zweites Plastik-Brett hat Spieler Nummer Zwo allerdings das Nachsehen. Mit der schicken Comic-Optik und dem freakigen Japan-Sound lohnt sich "Yanya" vor allem für Fans des etwas anderen Spielerlebnisses. *dm*







In Halfpipe und Bowl übt Ihr Stunts (oben), dann knackt Ihr die Herausforderungen der Konkurrenz (oben rechts). Die Karte hilft bei der Navigation.



79%

SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Koei
BRD-RELEASE: nicht geplant

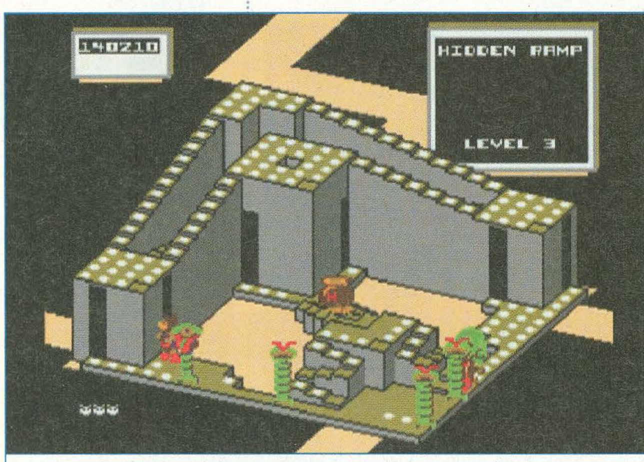
Bunte Skateboard-Action mit reichlich "Jet Set Radio"-Anleihen – gewöhnungsbedürftig, aber gut.

Extremsport auf der PS2: "Surfing H30" erhielt in MAN!AC 3/2001 satte 51% Spielspaß.

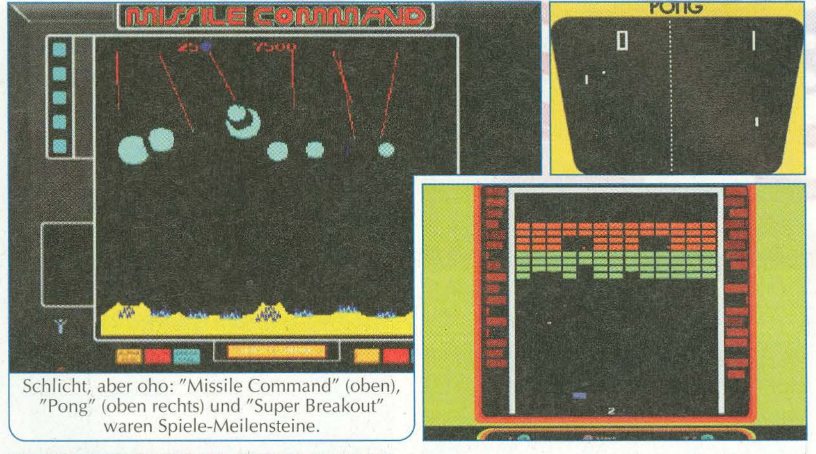
Auf die Bretter:

Bereits zum PS2-Start in Japan stöpselten Trendsport-Fans einen Spezial-Aufsatz auf ihr Pad. Qualitätshersteller Ascii ließ Euch in "Surfroids" mit einem gelben Mini-Surfbrett auf den Analog-Sticks steuern. Der witzige Plastikaufsatz rettete die Wellenreiter-Sim allerdings nicht vor dem Untergang. Für Deutschland wurde nicht nur der Name in "Surfing H3O" geändert, sondern auch das Plastik-Brett wegrationalisiert.

Atari Anniversary Edition



Niedlich, aber bockschwer: Die "Crystal Castles"-Sammlereien von Bär Bentley trieben so manchen Zocker in die Verzweiflung.



Schlicht, aber oho: "Missile Command" (oben), "Pong" (oben rechts) und "Super Breakout" waren Spiele-Meilensteine.

In die Röhre schauen:

Wer die Extras und Optionen genau studiert, entdeckt noch einen zusätzlichen Bonus: Als 13. Spiel aktiviert Ihr in den Einstellungen von "Tempest" die "Tubes"-



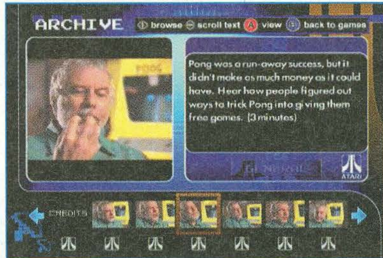
Er ist schuld: Diesem Mann haben wir die Entwicklung von "Tempest Tubes" zu verdanken.

Variante. Diesen Eigenbau mit noch gemeineren Röhren gab es bislang nur in (seltener) Automatenform.

Noch weiß niemand, ob Infogrames demnächst wirklich Atari heißen wird, doch Dreamcast-Besitzern kann das vorerst auch egal sein: Der französische Softwaregigant wühlte in den Archiven des mit Hasbro Interactive erworbenen Videospielpioniers Atari und packte gleich ein sattes Dutzend hochkarätiger Oldies auf die "Atari Anniversary Edition".
Angeführt vom Automaten-Urahn "Pong" ist für jeden Geschmack etwas dabei: Den "Arkanoid"-Vorfahren "Super Breakout" findet Ihr ebenso wie zahlreiche Vektor-Klassiker – "Asteroids" ist gleich im Doppelpack als Original und dezent aufgebohrte "Deluxe"-Variante vertreten. Nicht fehlen darf die zeitweise indizierte

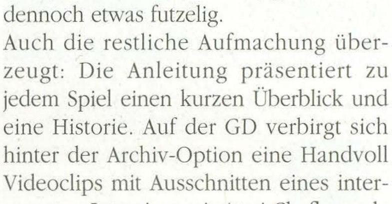


Aus hundert wird tausend: "Millipede" setzte den Insektenkiller "Centipede" mit einigen neuen Spielideen fort.



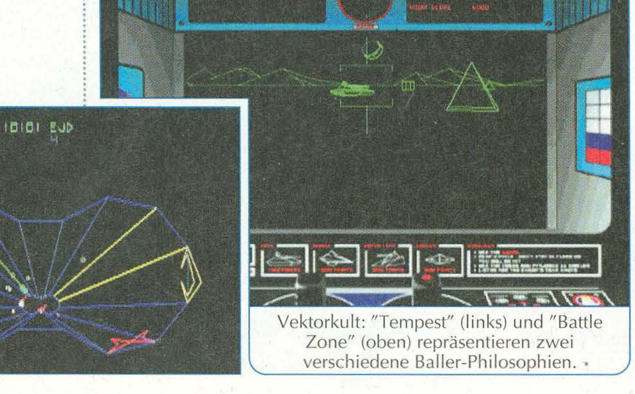
Der Meister spricht: Videospiele-Gott Nolan Bushnell schwelgt in Erinnerungen – leider sind die Videos nur im Fenster zu sehen.

Panzerschlacht "Battle Zone", die Schwerkraft-Action "Gravitar" sowie die abstrakte Kult-Ballerei "Tempest". Als Insektenvertilger betätigt Ihr Euch bei "Centipede" und dem Nachfolger "Millipede", während Ihr beim anspruchsvollen (immerhin werden drei Feuerknöpfe unterstützt) "Missile Command" wehrlose Städte vor Raketen schützt. Abgerundet wird die Palette vom ausgefallenen "Warlords", an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können sowie dem isometrischen "Crystal Castles", das sichtlich von "Pac-Man" inspiriert wurde. Zwar bringen nicht alle zwölf Titel heute noch die Spannung von damals, echte Ausfälle gibt es aber auch keine – und die "Pong"-Fassung hat zumindest historischen Wert.
Die Emulation der Oldie-Automaten ist sehr gut gelungen, selbst die analoge Steuerung bei einigen Spielen wird unterstützt. Ein putziger Gag sind die am Bildschirmrand dargestellten Originalgehäuse. Netterweise lässt sich dieses Feature auch abschalten,



wodurch der Spielfläche mehr Platz gewährt wird – die Optik einiger Vektor-Titel, wie z.B. "Gravitar", gerät leider dennoch etwas futzelig.
Auch die restliche Aufmachung überzeugt: Die Anleitung präsentiert zu jedem Spiel einen kurzen Überblick und eine Historie. Auf der GD verbirgt sich hinter der Archiv-Option eine Handvoll Videoclips mit Ausschnitten eines interessanten Interview mit Atari-Cheflegende Nolan Bushnell, sowie zahllose Abbildungen von Werbezetteln, Coverdesigns und Heimversionen aller Automaten. Einziges unverständliches Manko: High Scores können nicht gespeichert werden. Für Oldie-Fans ist die "Atari Anniversary Edition" ein Pflichtkauf, aber auch weniger nostalgische Zocker sollten einen Blick riskieren: Der niedrige Preis von gerade mal 15 Dollar garantiert auf jeden Fall viel Spiel fürs Geld. *us*





Vektorkult: "Tempest" (links) und "Battle Zone" (oben) repräsentieren zwei verschiedene Baller-Philosophien.





Zwei Generationen: Das Ur-"Asteroids" (links) und der aufgemotzte "Deluxe"-Nachfolger (oben).

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

"Wiederholungsgefahr"

Das Schlimmste am Sommer (außer dem Zwang, bei Sonne ins Freie gehen zu müssen), ist das gnadenlose Recycling alter TV-Kamellen. Bei welchen Wiederholungen würden die MAN!ACs trotzdem einschalten?



MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo 3 – PS2
2. Castlevania – GBA
3. Space Tripper – Macintosh

UND SÄHE GERN..
Ein Herz und eine Seele, weil die erste deutsche Sitcom auch die beste war – dank Ekel Alfred.

OLLI SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Gran Turismo 3 – PS2
3. Silent Hill 2 Demo – PS2



UND SÄHE GERN..
Captain Future, nur um die genial treibenden Musikstücke noch einmal zu hören und mich an den abgefahrenen Abenteuern zu erfreuen.

COLIN SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Silent Hill 2 Demo – PS2
3. R-Type Delta – PSone



UND SÄHE GERN..
Western von gestern, weil die S/W-Abenteuer von Pistolero Les und Knallkopf Fuzzi Höhepunkte meiner TV-Kindheit waren.

STEPHAN SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Bomberman – GBA
3. Gran Turismo 3 – PS2



UND SÄHE GERN:
Black Adder, weil die DVD-Komplettedition von Rowan Atkinsons brillanter Historien-Comedy immer noch nicht erhältlich ist.



ULRICH SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Gran Turismo 3 – PS2
3. Kuri Kuri Mix – PS2

UND SÄHE GERN..
Daria, weil der "Beavis & Butthead"-Ableger mit der Oberzynikerin um Lichtjahre besser war (aber nur im O-Ton).

DAVID SPIELT:
1. Gran Turismo 3 – PS2
2. Twisted Metal: Black – PS2
3. Suikoden – PSone

GEHT SO

UND SÄHE GERN..
Kampfstern Galaktika, weil bis zur Neuauflage der herrlich trashigen Science-Fiction-Serie noch einiges an Zeit vergeht.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER	Spielspaß 88%
Cybermedia	MAN!AC
SYSTEM	
Magic Paper	
ZIRKA-PREIS	
6,50 Mark	
GRAFIK 84%	SOUND 76%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

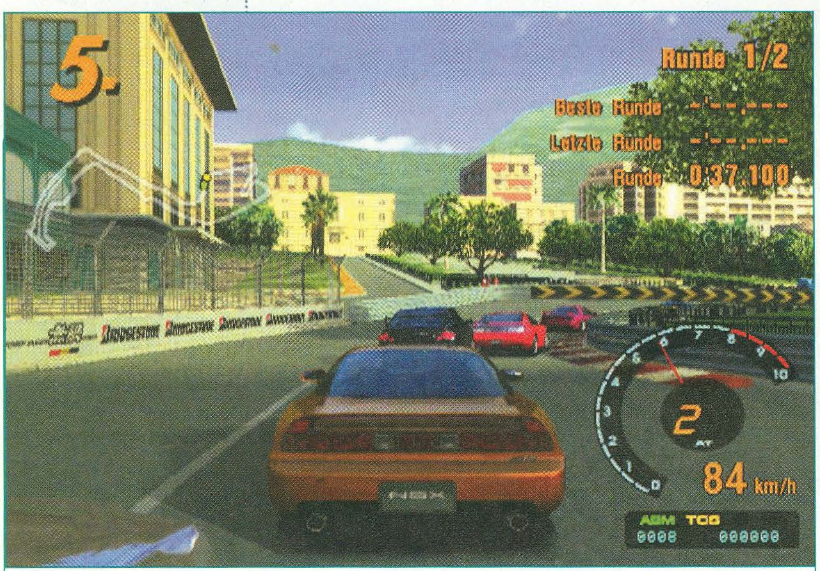
1. Dolby-Surround-Akustik
2. Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
3. 60-Hertz-Modus
4. Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



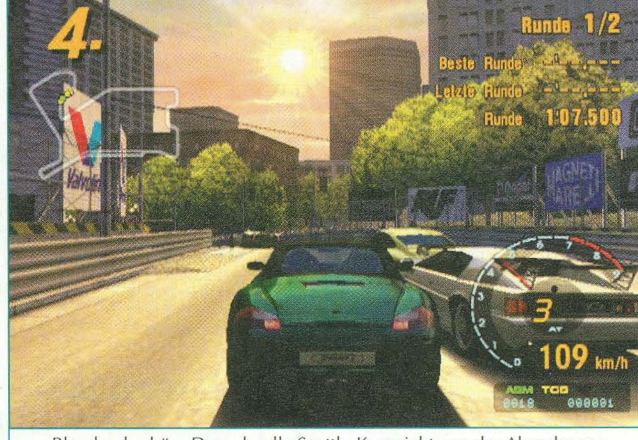


ENTWICKLER: Polyphony Digital, Japan (www.playstation-europe.com)

Gran Turismo 3 A-spec



Mit Bedacht durch das Fürstentum: Der attraktive Formel-1-Kurs von Monte Carlo ist unter dem Namen 'Côte d'Azur' als Neuzugang bei "GT3" vertreten.



Blendend schön: Der schnelle Seattle-Kurs sieht von der Abendsonne beleuchtet gleich nochmal so gut aus.

Preiswerte Bundle-Angebote:

Die PS2 gibt's ab sofort zusammen mit "GT3" für 869 Mark zu erstehen. Habt Ihr bereits die Konsole, lohnt sich der Kauf des Lenkrad-Spiel-Bundles: Für 333 Mark erhaltet Ihr den ausgezeichneten Logitech Force-Feedback-Lenker und die "GT3"-DVD.



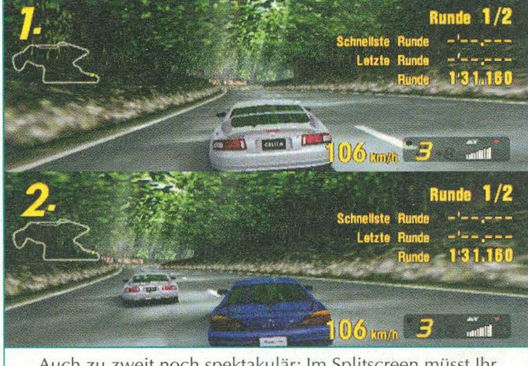


Was lange währt, wird doch noch fertig: Schon zur ersten großen öffentlichen PS2-Vorstellung durften Besucher der Tokyo Game Show im März 2000 eine kurze Demofassung von "Gran Turismo 2000" antesten. Urspünglich als einer der Starttitel für die neue Sony-Konsole gedacht, sollte "GT 2000" lediglich ein Update ohne große Änderungen im Spielablauf sein und als Beweis der überlegenen grafischen Fähigkeiten der PS2 herhalten. Doch aus diesem Plan wurde nichts: Ständige Verzögerungen und Entwicklungsprobleme sorgten dafür, dass sich die Veröffentlichung immer wieder um Monate nach hinten schob. Schließlich wurde der Entschluss getroffen, das Konzept zu kippen und gleich eine vollwertige Fortsetzung zu produzieren – endlich fertig, trägt Polyphonys Rennspielepos nun den Namen "Gran Turismo 3 A-spec" und protzt zur Krönung mit einigen schicken Neuerungen.

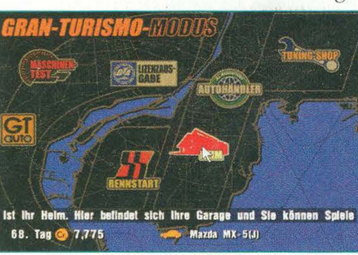
Das grundsätzliche Spielprinzip wurde jedoch beibehalten: Zu Beginn entscheidet Ihr Euch zwischen dem actionorientierten Arcade- oder dem umfangreichen 'Gran Turismo'-Modus. Wählt Ihr die erste Variante, geht es gleich ans Eingemachte: In drei Schwierigkeitsstufen tretet Ihr bei insgesamt 34 Rennen an und kämpft gegen fünf CPU-Konkurrenten um den Sieg. Ums Tuning müsst Ihr Euch dabei nicht kümmern, in jeder Rennklasse von C (Kleinwagen) bis S (hochgezüchtete Sportwagen) stehen etwa ein Dutzend vorgegebene Boliden zur Verfügung. Habt Ihr einen Abschnitt mit jeweils fünf bis sechs Kursen siegreich beendet, erhaltet Ihr Zugang zu weiteren Rennen und eine Handvoll neue Autos. Alternativ geht Ihr alleine auf die Jagd nach der Bestzeit oder dreht ohne jeden Druck ein paar gemütliche Runden. Auch die Mehrspieler-Optionen sind hier untergebracht: Sitzt Ihr zu zweit vor einer PS2, tretet Ihr (leider ohne Computerfahrer) im Splitscreen gegeneinander an. Habt Ihr die entsprechende Anzahl von Mitspielern und Konsolen zur Verfügung, können gar bis zu sechs Hobbyfahrer auf einmal um die Wette rasen (mehr dazu in der rechten Randspalte).

Das Leben ist ein Autorennen

Habt Ihr Euch ausgetobt, wagt Ihr den Sprung in den monumentalen 'Gran Turismo'-Modus: Hier startet Ihr als Frischling im Gewerbe eine Rennfahrer-Karriere. Nur mit einem bescheidenen Grundkapital ausgestattet, beginnt Ihr ohne fahrbahren Untersatz in der heimatlichen Garage, in der Ihr später Eure Wagen bewundert und Statistiken studiert. Mit dem Geld macht Ihr Euch zum Autohändler auf: Dort findet Ihr rund 185 Vehikel aller Art fein säuberlich nach Hersteller und Herkunftsland sortiert. Dummerweise könnt Ihr Euch anfangs sowie-



Auch zu zweit noch spektakulär: Im Splitscreen müsst Ihr kaum Einbußen bei der Grafik hinnehmen.

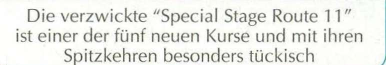








Die Menüs wurden fehlerlos eingedeutscht und eingängiger gestaltet als bei den Vorgängern: Im Hauptbildschirm studiert Ihr die einzelnen Optionen, danach sucht Ihr Euch im Herstellermenü das gewünschte Herkunftsland aus, bewundert Euer erstandenes Vehikel und gönnt Euch noch ein paar neue Felgen (von links).



Die verzwickte "Special Stage Route 11" ist einer der fünf neuen Kurse und mit ihren Spitzkehren besonders tückisch



Optisch etwas fade, aber fahrerisch sehr anspruchsvoll. Der 'Complex String' kommt nur bei Testfahrten zum Einsatz.

Bei Rally-Rennen ist Euer Kontrahent diesmal real und nicht nur ein Ghostcar

so noch keinen schicken Euro-Flitzer leisten, daher seht Ihr Euch zuerst bei den japanischen Produzenten um. Habt Ihr dort ein Schnäppchen gemacht und verfügt noch über Restkapital, tuckert Ihr in den nahegelegenen Tuning-Shop: Dieser führt alles, was ein Mechaniker braucht, um möglichst viele PS und eine starke Performance aus einem Auto zu kitzeln. So richtig lohnt sich ein Besuch jedoch auch hier erst mit dem nötigen Kleingeld in der Tasche. Dann nämlich holt Ihr mit Turbo-Kits massive Leistungssteigerungen aus Eurem Motor, optimiert mit besserem Getriebe und hochwertiger Federung Beschleunigung sowie Straßenlage Eurer Rennsemmel und zieht frische Reifenmischungen auf. Nicht zu vernachlässigen ist auch die Wagenpflege: Während die im 'GT Auto' erhältlichen Felgen lediglich für ein schickeres Aussehen sorgen, haben Autowäsche und Ölwechsel eine praktische Wirkung – führt Ihr sie nicht regelmäßig durch, leiden Aerodynamik und Motorleistung.

Wer prüft, gewinnt

Habt Ihr Eure Shopping- und Basteltour erledigt, dreht Ihr zur Übung eine Runde auf der Teststrecke oder stürzt Euch gleich in den Rennalltag: Als Anfänger stehen allerdings nur wenige Events zur Verfügung. Darum empfiehlt es sich, vorher die Fahrlizenzen zu absolvieren und so die benötigte Qualifikation für anspruchsvollere Wettbewerbe zu erhalten. Fünf Klassen mit je acht Prüfungen sowie eine gesonderte Rally-Lizenz stehen Euch bevor: In der Regel müsst Ihr eine Streckenpassage in einem Zeitlimit schaffen, ohne den Kurs zu verlassen; gelegentlich sind auch Spezialübungen wie Brems- und Kurventests angesagt. Absolviert Ihr die Aufgaben besonders geschickt, winkt zur Belohnung sogar ein Bonusauto.

So gerüstet wagt Ihr Euch endlich in die Rennen: Rund 85 Wettbewerbe in mehreren Leistungsklassen stehen zur Wahl. Viele davon fordern allerdings neben einer entsprechenden Lizenz noch weitere Zugangsbedingungen: Hersteller-Cups lassen nur Wagen aus einer bestimmten Produktion zu, während andere Serien lediglich für Autos mit z.B. Front- oder Allradantrieb offen stehen. In der Anfänger-Kategorie seid Ihr in der Regel nur zwei Runden pro Rennen unterwegs – später steigt die Rennlänge, wobei Ihr zusätzlich auf den Reifenverbrauch achten müsst. Auf Wunsch absolviert Ihr vorher eine Qualifikation, um eine bessere Startposition zu ergattern; alternativ startet Ihr einfach als

Netzwerkspaß

ist nicht mehr nur auf PC-Spieler beschränkt. Während beim PAL-"Unreal Tournament" der Link-Modus kurzerhand gekillt wurde, geht "Gran Turismo 3" in die Vollen: Bis zu sechs Spieler können sich via iLink-Verbindung gleichzeitig duellieren –

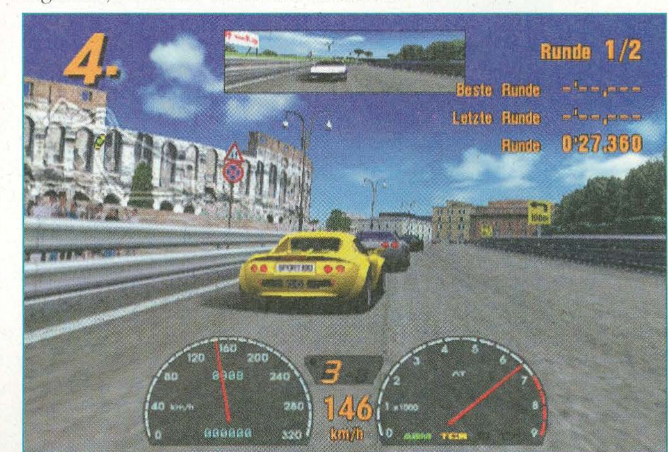


Ich krieg dich: Im "GT 3"-Duell MAN!AC gegen *players* steht noch kein Sieger fest.

allerdings kostet der Spaß wegen dem benötigten Hub und den Kabeln eine Stange Geld, zudem benötigt jeder Teilnehmer eine PS2 mitsamt Fernseher und Spiel.

KEINE FRAGE: Was bei "GT 3" an traumhafter Optik geboten wird, ist schon einmalig. Die abwechslungsreichen Strecken protzen mit üppiger Randbebauung und leckeren Lichteffekten wie man sie noch nicht gesehen hat. Auch die Autos erfreuen mit der grandiosen Umgebungsspiegelung auf dem Lack das Auge – und das alles mit durchgehend 50 Bildern pro Sekunde! Beim Spielablauf gibt es sowieso (fast) nichts zu meckern, da hier die bewährten Tugenden der Vorgänger beibehalten und im Detail verfeinert wurden. So motivierend das Spiel auch ist, ein paar Kleinigkeiten fallen trotzdem auf: Bei insgesamt gelungener Überarbeitung ist die Menüführung teilweise immer noch unnötig hakelig ausgefallen und lässt selbstverständliche Dinge wie z.B. eine Lautstärkeregelung bei der Musik vermissen. Schade ist in dem Zusammenhang auch, dass wir statt der feinen US-Songliste mit dem langweiligen Rock-Gedöns der Japan-Fassung Vorlieb nehmen müssen. Ein dickes Sonderlob setzt es dennoch für die nahezu perfekte PAL-Anpassung: Zwar wurde keine 60-Hertz-Option eingebaut, doch angesichts minimaler Balken und keinerlei Geschwindigkeitsverlust ist das zu verschmerzen.

Ulrich Steppberger



Keine Zeit für Touristen-Attraktionen: Im sommerlichen Rom braust Ihr unter anderem am altehrwürdigen Kolosseum vorbei.









Das Rennfahrerleben ist anstrengend: Zuerst stehen die kniffligen Lizenzprüfungen an, danach steckt Ihr Euer sauer verdientes Geld ins Tuning. Habt Ihr hinterher Euer Wunschrennen ausgesucht, nehmt Ihr im Rennmenü letzte Einstellungen vor oder tretet zur Qualifikation für einen besseren Startplatz an (von links).

Zum Soundtrack
wurden von einigen Magazinen teilweise falsche Informationen verbreitet: Von der angeblich endgültigen Interpretenliste mit Größen wie Jimi Hendrix, Mötley Crüe oder Papa Roach ist nämlich bei der PAL-Fassung von "GT3" nichts zu finden. Des Rätsels Lösung: Hier handelte es sich um die Auflistung


Keine eigene Musik für Europa wie noch in "GT 2", dafür mehr Komfort bei der Auswahl.

der US-Songs. In Europa wurde dagegen das gleiche Song-Sortiment wie in Japan mit Feeder, Overseer & Co. beibehalten, lediglich die neu abgemischten Lenny-Kravitz-Kompositionen sind vermutlich Lizenzproblemen zum Opfer gefallen.



Besonders spektakulär: Die nächtliche 'Route 5' nach einem Regenguss.



Die Schweizer Offroad-Strecke erhöht den europäischen Pisten-Anteil

Verdammt nah dran: In der Cockpit-Perspektive bewundert Ihr den Heckspoiler des Vordermanns.

letzter. Gewinnt Ihr alle Läufe eines Wettbewerbs, winkt neben dem Preisgeld ein neues Vehikel – in manchen Rennserien genügt es, durch gute Platzierungen am Ende die meisten Punkte angesammelt zu haben.
Sonderfälle stellen die Ausdauer- und Rallyrennen dar: In ersterer Kategorie seid Ihr ausgesprochen lange unterwegs, eine Distanz von 200 Kilometern oder Mindestrennzeiten von zwei Stunden sind hier keine Seltenheit. Um wiederum an den Offroad-Wettbewerben teilzunehmen, braucht Ihr entsprechende Spezialreifen. Habt Ihr die Pneus aufgezogen, tretet Ihr nicht gegen ein volles Feld an, sondern duelliert Euch lediglich mit einem Kontrahenten.

Vieles neu macht PS2

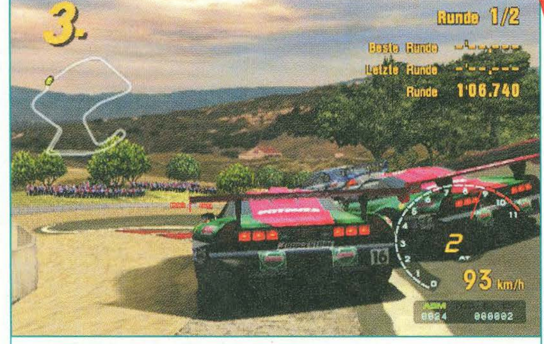
Neben der übersichtlicher gestalteten Menüführung und dem auf 'nur' 185 Fahrzeuge abgespeckten (aber noch deutlich aufwändiger designten) Wagenpark wurde den Rennstrecken bei "GT 3" am meisten Aufmerksamkeit gewidmet. Den Hauptteil der 20 Kurse (von denen die meisten auch rückwärts im Rennprogramm Verwendung finden) kennt Ihr bereits von den beiden Vorgängern. Pisten wie Seattle und Rom sind dabei nur noch in der Langfassung spielbar, während Tahiti diesmal ausschließlich für Rallyrennen eingesetzt wird. Besonders hübsch: Die 'Special Stage Route 5' ist sowohl trocken als auch nach einem heftigen Schauer (inklusive schicker Lichteffekte) befahrbar.
Fünf Kurse feiern ihr Debüt: Hinter 'Côte d'Azur' verbirgt sich der originalgetreue Nachbau des F1-Kurses von Monaco. In den Schweizer Alpen hoppelt Ihr über einen Rally-Kurs, während Ihr beim 'Tokyo R246'-Parcours im Eiltempo durch die Japan-Metropole flitzt. Abgerundet werden die Neuzugänge von der nächtlichen 'Special Stage Route 11', die um einiges anspruchsvoller ausfiel als das 'Route 5'-Vorbild, sowie dem 'Complex String': Dieser Kurs dient ausschließlich zu Testzwecken und verlangt mit seiner herausfordernden Gestaltung selbst Profis vollen Einsatz ab. *us*



Abstauber: Im Gegensatz zum Vorgänger ist Tahiti bei "GT3" nur noch als reines Rally-Event in zwei Varianten vertreten.

DIE LANGE WARTEZEIT IST VERGESSEN: "Gran Turismo 3" ist die neue Rennspiel-Referenz – Punkt! Sonys Edel-Raser kann zwar nicht mit Innovationen glänzen, doch was soll sich in diesem Genre auch noch groß verändern? Fahrphysik, Optik, Streckendesign, Tuning-Vielfalt und Langzeitmotivation sind auf überragendem Niveau. Neben diversen Kleinigkeiten wie wechselnden Tageszeiten und Wetterbedingungen würde ich mir in Zukunft nur eine deutlich verbesserte Gegnerintelligenz wünschen. In diesem Punkt hat sich seit dem ersten Teil auf der PSone nichts getan: Die CPU-Fahrer rasen wie an der Perlenschnur aufgereit über die Pisten – unwillig, Euch beim Überholen zu blocken oder in den Kurven gekonnt zu schneiden. Dennoch macht "GT3" monatelang Laune – vor allem in Kombination mit dem Force-Feedback-Lenkrad.


Oliver Schultes

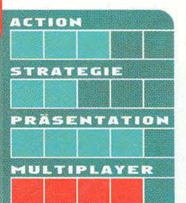


Immer wieder knifflig: Die berüchtigte 'Corkscrew'-Passage von Laguna Seca fordert selbst Profis.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	91%
SOUND	80%

Spielspaß 92%





Das Traumspiel für alle Rennfahrer: Das bewährte "Gran Turismo"-Konzept und die famose Optik lassen kaum Wünsche offen.










Grandiose Optik: Der neue Tokyo-R246-Kurs protzt mit imposanten Bauwerken und besonders vielen Details neben der schnell zu fahrenden Strecke.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der PSone-Vorgänger "Gran Turismo 2" wurde in MAN!AC 3/2000 mit 91% Spielspaß getestet.



ENTWICKLER: GENKI, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Tokyo Xtreme Racer



Volle Pulle: Drückt Ihr nicht das Gaspedal bis zum Anschlag durch, entwischt Euch Euer Kontrahent im Handumdrehen.

Nachdem die nächtlichen Raser von Tokio zweimal auf dem Dreamcast für wilde Duelle sorgten, siedeln sie nun mit "Tokyo Xtreme Racer" auf die PS2 über. Auch diesmal schnappt Ihr Euch kurzerhand einen Flitzer und wagt Euch damit zu später Stunde auf das örtliche Autobahnnetz. Dort haltet Ihr nach gekennzeichneten Boliden Ausschau, die Ihr per Lichthupe zum Duell fordert.

Braust Ihr los, wird am oberen Bildrand ein 'SP'-Balken eingeblendet: Je weiter Ihr Euren Gegner abhängt, desto schneller nimmt dessen Leiste ab – liegt dagegen Ihr hinten, ist Euer Vorrat gefährdet. Stoßt Ihr mit unbeteiligten Fahrzeugen zusammen, verliert Ihr ebenfalls wertvolle SP. Neben dem actionorientierten Arcade-Modus wagt Ihr Euch an eine Raserkarriere, in der satte 400 Gegner auf Euch warten. Um gegen die harten Brocken zu bestehen und weitere Abschnitte des Straßennetzes freizuspielen, investiert Ihr gewonnenes Preisgeld in bessere Modelle und Fahrzeugteile.

Zusätzlich zu einer Splitscreen-Variante wurden der DVD zwei Filmextras spendiert: Neben dem Trailer zum Raserfilm "The Fast and the Furious" (läuft am 11. Oktober an) findet sich eine kurze Dokumentation über die realen japanischen Autobahnraser, die dem Spiel als Vorbild dienten. *us*

***AUF DEM COVER** wird der Namenszusatz "Zero" schamhaft verschwiegen, dabei ist der PS2-Ableger der Raserserie keineswegs schlecht. Die Qualitäten der Dreamcast-Fassung wurden beibehalten, die Grafik sieht trotz der unvermeidlichen Flimmereien sogar eine Spur hübscher aus. Insbesondere die Lichteffekte auf den Karosserien sind spürbar besser ausgefallen. Leider geriet die PAL-Anpassung schlampig: Balken in Rekordgröße und niedrigeres Tempo rauben den spannenden Duellen etwas an Rasanz. Die hohe Gegnerzahl und das ausladende Straßennetz sorgen für lange Spielstunden – sofern Ihr keinen allzugroßen Wert auf Abwechslung legt, denn die kann Tokio bei Nacht kaum bieten. Da helfen die netten Extras ebenso wenig wie der Splitscreen.*

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß 73%	ACTION
Crave/Ubi Soft	Raserduelle bei Nacht: Trotz tonnenweiser Gegner und großem Straßennetz fehlt auf Dauer Abwechslung.	STRATEGIE
SYSTEM PS2		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 120 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 70% / SOUND 56%		

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Die Dreamcast-Variante "Tokyo Highway Challenge 2" wurde in MAN!AC 2/2001 mit 73% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: INFOGRAMES SHEFFIELD HOUSE, ENGLAND (WWW.INFOGRAMES.DE)

Wacky Races



Neu auf der PS2: Durch die abwechslungsreichen Stadtkurse brettern die Cartoon-Helden auf der Sony-Konsole zum ersten Mal.



Knapp ein Jahr nach der Dreamcast-Fassung rasen die Hanna-Barbera-Zeichentrickstars aus der "Wacky Races"-Serie nun auch auf der PS2 um die Wette. Egal ob Steinzeitmensch, Mini-Mafioso, Holzfäller oder Barbiepüppchen: Jeder der elf Teilnehmer (drei davon müssen erst freigespielt werden) verlässt sich auf ein skurriles Vehikel samt diverser Extras, die von offensiven Angriffswaffen bis zu Schutzschilden gegen feindliche Attacken reichen. Maximal drei Specials legt Ihr auf die Feuerknöpfe, ihre Aktivierung ist allerdings nicht beliebig: Je nach Qualität des Extras benötigt Ihr eine bestimmte Zahl 'W'-Symbole, die auf den Strecken verteilt liegen – werdet Ihr getroffen oder kracht Ihr in Hindernisse, leert sich allerdings Euer Depot.

Neben normalen Rennen und Pokalwettbewerben wagt Ihr Euch an den großen Abenteuer-Modus: Hier spielt Ihr durch Siege neue Pisten und Fähigkeiten frei. Insgesamt 20 Strecken warten in "Wacky Races" auf Euch. Nur auf der PS2 gibt es dabei schnucklige Animationen neben dem Renngeschehen zu bewundern, auch die Kurse im brandneuen Stadt-Szenario sind exklusive Schöpfungen.

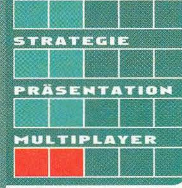
Gesellige Cartoon-Raser schnappen sich bis zu drei Freunde für Splitscreen-Duelle und tragen entweder normale Rennen aus oder bekriegen sich gegenseitig in speziell dafür eingerichteten Kampfarenen. *us*

***AUF DEM DREAMCAST** war "Wacky Races" zwar schnucklig, aber frustrierend. Die PS2-Fassung macht es da besser, immerhin stehen diesmal mehrere Schwierigkeitsgrade zur Wahl, was anfängliche Probleme etwas dämpft. Die Optik weiß immer noch zu gefallen, die knallbunten Szenarien mitsamt (auf Wunsch abschaltbarer) Cel-Shading-Technik verströmen auf gelungene Weise Cartoon-Feeling. Ein dickes Plus gibt es auch für das neue Stadt-Szenario, das für zusätzliche Abwechslung sorgt. Zu einem ganz freundlichen Gesicht reicht es aber trotzdem nicht, denn das Hauptübel blieb doch erhalten: Noch immer wuseln die Gegner mit Vorliebe im Pulk um den Kurs und versenken Euch prompt kurz vor Schluss mit einem unerwarteten Extra – sowas nervt kräftig.*

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß 66%	ACTION
Infogrames	Ordentlich aufpolierte Umsetzung des Dreamcast-Funracers, aber immer noch mit kleinen Macken.	STRATEGIE
SYSTEM PS2		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 140 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 70% / SOUND 61%		



ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Version wurde in MAN!AC 9/2000 mit 60% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Jaleco, Japan (www.xicat.com)

Carrier



Ekelerregend und tödlich: Der heimtückische Virus hat den Großteil der Heimdal-Besatzung in bizarre Pflanzenmutanten verwandelt – das einzige Heilmittel sind Eure Ballermänner.



Zweischneidige Optik: Während die Echtzeitkulissen vor Details nur so strotzen, wirkt die Monsterbrut inklusive Zwischengegnern recht polygonarm.

Tiefsee-Schrecken:
"Resident Evil" unter Wasser – so wurde das Saturn-Spätwerk "Deep Fear" Ende 1998 von Fans und Kritikern klassifiziert. Ähnlich "Carrier" nahmt Ihr in der Sega-Produktion den Kampf gegen eine mysteriöse Seuche auf, die nach und nach die Besatzung einer Forschungsstation auf dem Meeresgrund in bösartige Monster mutieren ließ. Großer Erfolg war "Deep Fear" allerdings nicht beschieden: Die Playstation hatte den Saturn bereits an den Rand der Bedeutungslosigkeit gedrängt.



"Carrier"-Inspiration für den Saturn: "Deep Fear" heimste seinerzeit 73% Spielspaß ein.

Knapp eineinhalb Jahre nach der US-Veröffentlichung kommen nun auch PAL-Spieler in den Genuss von Jalecos spannendem "Resident Evil"-Klon "Carrier". Doch während Ihr Euch in Capcoms Schauermär in gruseligen Herrenhäusern und verseuchten Forschungsanlagen herumtreibt, entführt Euch der Horrornachzügler auf hohe See – in den stählernen Bauch eines waffenstarrenden Flugzeugträgers.

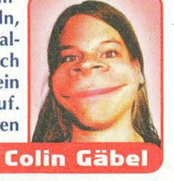
Der Plot unterscheidet sich dabei kaum von vergleichbaren Konkurrenztiteln: Auf der Rückfahrt von einem Routineeinsatz bricht urplötzlich der Kontakt zum Kriegsschiff Heimdal ab. Eine kampferprobte Spezialeinheit soll der mysteriösen Funkstille auf den Grund gehen, doch als sich deren Hubschrauber der Hightech-Fregatte nähern, eröffnen die Kanonen der Heimdal das Feuer. Irgendeine Macht scheint die Kontrolle über den Bordcomputer an sich gerissen zu haben. Zur Notlandung gezwungen, machen sich die Profi-Soldaten daran, das grauenhafte Geheimnis der Heimdal zu lüften. Jack Ingles heißt der blonde Recke, den Ihr durch die verschachtelten Decks und Korridore des Flugzeugträgers begleitet. Wie in "RE Code: Veronica" erforscht der "Carrier"-Held eine Echtzeitgrafik-Umgebung, auch bei der Kontrolle orientierte sich Jaleco am Genre-Vorbild: Via R1 zückt Jack die Waffe und peilt automatisch den nächsten Feind an, für eine höhere Trefferquote dürft Ihr manuell nachvisieren. Euer Waffenrepertoire umfasst mit Elektroschocker, Pistole, MG und diversen Sprengsätzen alles, was das Söldnerherz begehrt. Dicke Ballermänner habt Ihr auch bitter nötig: Jack kommt nämlich einem tödlichen Virus auf die Spur, der fast die gesamte Heimdal-Besatzung in reißende Bestien verwandelt hat – hartnäckige Zwischengegner-Mutationen inklusive. Um zwischen gesunden und infizierten Bootsmännern zu unterscheiden, nutzt Ihr ein spezielles Nachtsichtgerät: In der Egoperspektive lasst Ihr Euren Blick durchs Terrain wandern, verseuchte Matrosen und sogar versteckte Items werden durch die Hightech-Brille schonungslos enttarnt. Rettet Ihr Crewmitglieder, überlassen Euch diese aus Dankbarkeit Munition, Medi-Paks oder Schlüssel für Geheimräume.

Wer "Carrier" durchgezockt hat, darf den Survival-Horror ein zweites Mal aus der Perspektive von Jacks Teamkollegin Jessifer Manning erleben. *cg*



Zielhilfe: Ein Fadenkreuz markiert die anvisierte Körperstelle, ein exakter Kopfschuss spart Munition und Nerven.

! **DER PAL-UMSETZUNG VON "CARRIER" MERKT MAN AN, dass Publisher Xicat gegen Ende der Dreamcast-Ära kein finanzielles Risiko mehr eingehen wollte: Fehlende Übersetzung (sowohl Bildschirmtexte als auch die mäßige Synchronisation sind englisch) und ein multilinguales Booklet, welches es in Sachen Seiten- und Druckqualität durchaus mit handelsüblichem Klopapier aufnehmen kann, enttäuschen. Aber genug gemeckert, freuen wir uns lieber, dass "Carrier" überhaupt noch seinen Weg in hiesige Gefilde gefunden hat. Zwar wirkt Jalecos Monsterjagd optisch recht altbacken und bedient sich spielerisch hemmungslos beim offensichtlichen Vorbild "Resident Evil" (Mutanten meucheln, Schlüssel suchen, mit Leuten labern) – Spaß macht's trotzdem. Das liegt vor allem an der gelungenen Scan-Funktion: Wenn Ihr im dunklen Gang vor Euch Schritte hört und hastig zur Nachtsichtbrille greift, um festzustellen, ob sich ein Mensch oder hungriger Mutant nähert, kommt 1A-Gruselatmosphäre auf. Dramaturgisch erreicht "Carrier" mit plump inszenierten Zwischensequenzen nur Trash-Niveau, Fans klassischer Survival-Horror-Kost werden jedoch mit einem unspektakulären, aber sehr kurzweiligen Schocker verwöhnt.**

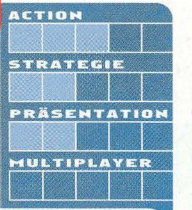


Colin Gäbel

Der Blick durch die Scannerbrille verrät, ob Ihr Monster oder Menschen vor Euch habt – letzte schenken Euch meist nützliche Items.

HERSTELLER	Xicat
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	Mark
GRAFIK	72%
SOUND	66%

Spielspaß **75%**



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Horror auf hoher See: Spannender "Resi"-Klon mit ordentlicher Optik und innovativem Monster-Scan-Prinzip.







AB 16

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Global A, Japan (www.xicat.com)

Iron Aces

Ein vernachlässigtes Genre bekommt vernachlässigbaren Nachwuchs: In "Iron Aces" schwingt Ihr Euch ins Cockpit diverser Flugzeuge aus dem 2. Weltkrieg und holt je nach Mission japanische oder deutsche Flieger vom Himmel. Gelegentlich steuert Ihr statt schnittigen Jagdmaschinen behäbige Bomber und sprengt gegnerische Flotillen in die Luft. Zusammengehalten werden die ereignislosen Luftkämpfe von Einsatzbesprechungen in der Kommandozentrale, erfolgreiche Piloten werden mit neuen Fluggeräten belohnt. Insgesamt zwölf Maschinen – von Spitfire bis Messerschmitt – stehen zur Wahl, mit ihnen dürft Ihr auch im Splitscreen gegeneinander oder als Team gegen die CPU antreten. Dank Verzicht auf 'unnötige' Details wie Texturen oder Landschaft bleibt die Optik stets flüssig. Einen 60-Hertz-Modus gibt's nicht, dafür läuft "Iron Aces" mit Vollbild. *dm*



Im Fadenkreuz: Noch näher solltet Ihr der deutschen Stuka nicht kommen, sonst fliegt Ihr prompt dran vorbei.

HERSTELLER	Xicat
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	39%
SOUND	45%

Spielspaß 42%

Einfallslose Flug-Action mit träger Steuerung, langweiligen Missionen und jämmerlicher Optik.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 5/2001 mit 42% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Sims, Japan (www.xicat.com)

Charge 'n Blast

Der hierzulande recht unbekannte Automat "Charge 'n Blast" lässt die Tradition eines "Cabal" oder "Nam-1975" wieder aufleben: Eingebettet in eine plumpe SciFi-Handlung ballert Ihr auf alles, was sich aus dem Hintergrund nach vorne bewegt. Euer Held beherrscht dabei nur seitliches Ausweichen, während Ihr zugleich ein Zielkreuz über den Bildschirm steuert. Hektische Ballerei alleine bringt jedoch keinen Erfolg, je nach Gegnerart setzt Ihr andere Waffen ein. Drei verschiedene Kaliber habt Ihr im Gepäck: Diese unterscheiden sich in Ladezeit und Wirkung – mal schießt Ihr flinke Salven, mal einen Torpedo mit hoher Sprengkraft. Für Abwechslung sorgen gewaltige Endgegner, dennoch hält sich der spielerische Tiefgang von "Charge 'n Blast" in Grenzen. Als kurzweilige Ballerorgie macht der Titel aber nicht zuletzt wegen dem Zweispieler-Modus Spaß. *us*



Das tut weh: Die fiesen Alien-Käfer wehren sich mit ätzenden Schleimbomben gegen Euch.

HERSTELLER	Xicat
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	55%

Spielspaß 61%

Schlichte Balleraction mit dezentem Strategie-Einfluss: Zum Abreagieren zwischendurch gut geeignet.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 2/2001 mit 61% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: TREASURE, JAPAN (WWW.SWING-GAMES.COM)

Freak Out



Lolo Ferraris Erbinnen: Der rote Pfeil markiert die Stelle, an der Ihr die überproportionierten Silikonmädel am effektivsten 'zupfen' könnt.



Die vier regulären Levels locken mit unterschiedlicher Architektur, außer den Wuchtbrummen gibt's allerdings keine weiteren Gegner.

Keine Hoffnung für Deutschland ?

Trotz regelmäßiger Ausflüge in andere Genres liegt die größte Stärke von Hersteller Treasure klar im Action-Bereich: Ob Vertikal-Shooter ("Radiant Silvergun", Saturn) oder Jump'n'Shoot ("Gunstar Heroes", Mega Drive) – für alles, was knallt und in die Luft fliegt, haben die kreativen Japaner ein Händchen. Leider ist das letzte Ballerspektakel "Sin & Punishment" (N64) bislang nur in Japan erschienen, Umsetzungen für die USA oder Europa sind derzeit nicht angekündigt.


Warum nicht für uns? Das exquisite Action-Inferno "Sin & Punishment" gibt's nur in Fernost.



Wer Videospielentwicklern in den letzten Jahren steigende Ideen- und Innovationslosigkeit vorgeworfen hat, sollte mal einen Blick auf "Freak Out" werfen. In dem abgedrehten PS2-Spektakel der japanischen Programmierveteranen Treasure steuert Ihr ein kugelköpfiges Mädel, das sich mit tatkräftiger Unterstützung eines besessenen Schals auf Dämonenjagd begibt.

Todsünde

Eigentlich wollen Linda und ihre zwölf Schwestern nur, wonach alle anderen Teenager auch streben: Attraktiv sein und begehrt werden. Doch die bildhübschen Mädels übertreiben es ein bisschen mit dem jugendlichen Schönheitswahn. Schminkfieber, Modepedanterie und daraus resultierende Hochnäsigkeit – fragwürdige Wertvorstellungen, die den 13 Dämonen der Eitelkeit gerade recht kommen. Zur Strafe für das selbstsüchtige Betragen ergreifen die teuflischen Fieslinge kurzerhand Besitz von den süßen Gören und verwandeln sie in groteske Freaks. Nur Lindas Satansbraten stellt sich ungeschickt an: Anstatt in die jüngste der Schwestern zu fahren, verfängt sich das hinterhältige Höllenvieh in ihrem Schal. Lindas Halswärmer führt von nun an ein dämonisches Eigenleben, gibt sich aber dazu her, seiner Trägerin bei der Befreiung der Blutsverwandschaft zu helfen.

Fummeln erwünscht!

Genauso schräg wie es die Hintergrundstory vermuten lässt, gestaltet sich auch das Prinzip von "Freak Out". Ihr begleitet die kleine Linda aus der Third-Person-Perspektive durch kunterbunte Polygonwelten. Dabei dient der linke Analogstick der Steuerung der großköpfigen Heldin, mit dem rechten Knüppel kontrolliert Ihr den besessenen Schal. Der Spielverlauf ist in zwei Abschnitte unterteilt: vier reguläre Levels und zwölf Duelle gegen Lindas dämonisierte Schwestern. In ersteren gilt es, Punkte zu sammeln, um damit die Türen zu den einzelnen Zwischengegnern zu öffnen. Zu Beginn sind allerdings noch nicht alle Bereiche zugänglich, erst wenn Ihr die Anfangswelten meistert, schaltet Ihr nach und nach die restlichen Abschnitte frei. Die 'normalen' Levels werden von dickbusigen Vollweibern bevölkert. Um die begehrten Punkte zu ergattern, müsst Ihr die wohlproportionierten Bikini-Bräute durch Zupfen und Zerren an Frisur oder BH-Verschluss zum Platzen (!) bringen. Hier kommt der besessene Schal zum Einsatz: Mit Druck auf die R1-Taste schnellt das Strickprodukt vor und klammert sich am Opfer fest. Via

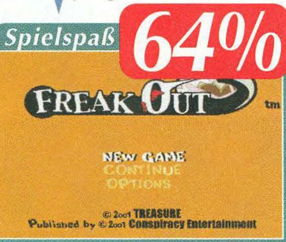

Von diesem Rundzimmer entert Ihr die Levels, das blaue Dreieck dient zum Speichern. Die PAL-Balken sind übrigens echt.



Typisch Treasure: Wie in vielen anderen Produktionen der Japaner liegt auch bei "Freak Out" der Schwerpunkt auf zahlreichen, taktisch fordernden Zwischengegnerduellen.

Spielspaß 64%

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	59%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

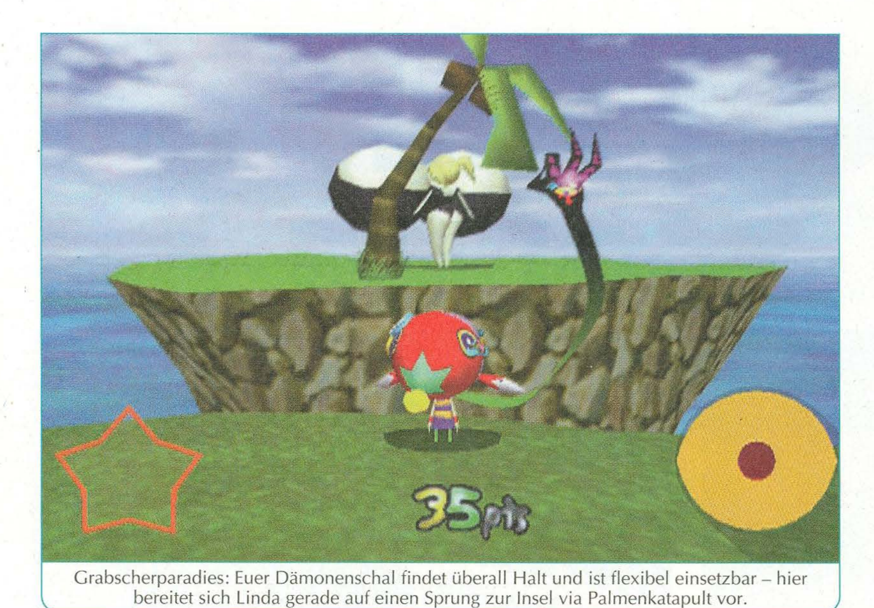
Ungewöhnlicher Action-Geschicklichkeits-Mix mit tonnenweise Nippon-Flair – unterhaltsam, aber viel zu kurz.






AB 6

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Grabscherparadies: Euer Dämonenschal findet überall Halt und ist flexibel einsetzbar – hier bereitet sich Linda gerade auf einen Sprung zur Insel via Palmenkatapult vor.

Analogstick zieht Ihr das gepackte Körperteil wie Kaugummi in die Länge und lasst es durch Lösen von R1 wieder los. Habt Ihr eine empfindliche Stelle erwischt, explodiert die Superbrumme mit einem lauten Knall und der Punkt ist Euer. Welches Gliedmaß Ihr am besten anfassen solltet, hängt von der Bikinifarbe der Badenixen ab. Drückt Ihr die L1-Schultertaste, wird die ideale Fummelzone per Lock-On-Cursor markiert. Doch nicht nur zum Begrabschen der Polygon-Lolos dient der Schal: Grundsätzlich könnt Ihr nämlich jeden Gegenstand – ob Tropenpalme, Fußboden oder Felswand – packen, nach Belieben daran reißen und ihn so verzerren. Sinnvoll ist diese Fähigkeit vor allem dann, wenn Ihr eine hochgelegene oder durch eine gähnende Schlucht von Linda getrennte Plattform erreichen wollt, denn springen kann Eure schnuckelige Heldin nicht. Stattdessen krallt Ihr Euch mit dem Schal einfach an der gewünschten Ebene fest, zieht den elastischen Halsschmuck in die Länge und katapultiert Euch auf Knopfdruck zum angepeilten Zielort hinüber.

Ganz ohne Weihwasser

Habt Ihr genügend Punkte erzupft, stellt sich Linda nacheinander ihren zwölf besessenen Schwestern, von deren einstiger Schönheit allerdings nicht mehr viel geblieben ist. Ob gigantischer Kampfroboter oder dickköpfige Strickpuppe – das Zwischengegnerdesign ist durchweg japanisch schräg. Wie die Standardfeindinnen haben auch deren Vorgesetzte individuelle Schwachpunkte: Mal klopft Ihr einem Vogel-artigen Flugungetüm den Pürzel weich, die Srickpuppe hingegen reagiert besonders empfindlich auf Zerren am Gaumenzäpfchen. Zwar könnt Ihr die kampfstarken Freaks auch mit penetranter Schnalzerei besiegen, austreiben lässt sich der Dämon aber nur mit einer speziellen, punktefressenden Exorzismusattacke: Hat Eure Schalkralle den jeweiligen Schwachpunkt fest im Griff, schießen durch gleichzeitiges Drücken von L3 und R3 zwei weitere Arme auf den Gegner zu und jagen mit hektischem Geruder beider Analogsticks den ungebetenen Gast schließlich aus der unfreiwilligen Wirtin heraus. *cg*

KEINE FRAGE, "FREAK OUT" IST GESCHMACKSSACHE wie lange kein Videospiel mehr. Die einen freuen sich über ein erfrischendes Konzept mit abgedrehter Japano-Optik, die anderen können der eigenwilligen Schalzupferei wenig abgewinnen. Technisch ist der virtuelle Exorzismus auf jeden Fall gelungen: Zwar sind sowohl Level- als auch Figurentexturierung nur als sparsam zu bezeichnen, dafür erfreut Ihr Euch an der tollen Weitsicht und ruckel- sowie fehlerfreier Optik. Kein Clipping stört die bunte Grabscherei. Inhaltlich sind die 'normalen' Levels aber kaum der Rede wert: Hie und da über eine Schlucht katapultieren, die immer gleichen Gegner besiegen – mehr gibt's nicht zu tun. Dafür entschädigen die phantasievollen Endgegner. Ein kurzweiliger Spaß, den jedoch selbst mäßig begabte Spieler binnen zwei Stunden durchgezockt haben dürften.

Colin Gäbel



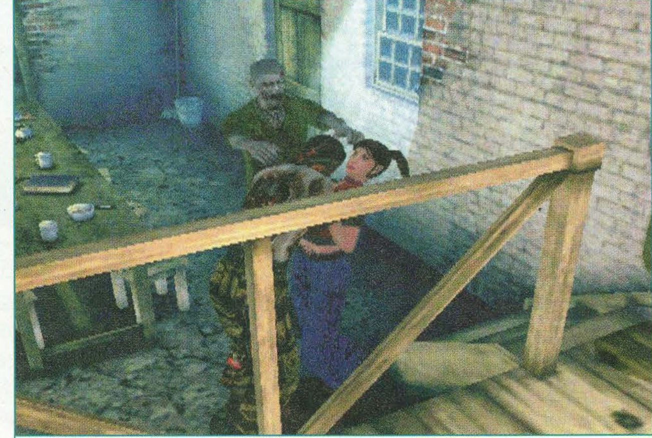


Interpretationssache: Der ungewöhnliche Erzähl- und Grafikstil des Vorspanns macht das Verfolgen der Geschichte nicht gerade leicht, unterhaltsam ist das Intro aber allemal.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom-europe.com)

Resident Evil Code: Veronica X


Sanfter Splatter: In "Code: Veronica X" gibt es weder die berüchtigten 'Headshots' der Vorgänger, noch könnt Ihr die Zombies in Einzelteile sprengen – mit Blut wurde dennoch nicht gespart.


Menschenfleisch! Wird Claire von den stinkigen Grabesbewohnern angeknabbert, schleppt sie sich nur noch langsam durchs Terrain.

***Im Gegensatz** zur japanischen Fassung wird der deutschen Version kein spielbares "Devil May Cry"-Demo beiliegen – einen Grund dafür konnte Publisher Electronic Arts nicht nennen.*



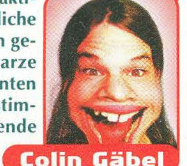
Verdammt, die Zombies kommen! Bevor Capcom die hungrigen Untoten in einer brandneuen Episode auf die Konsolenwelt loslässt, dürfen darbende PS2- Schlächter ihren Blutdurst mit der dezent überarbeiteten Umsetzung der ein Jahr alten Dreamcast-Episode stillen. Wer allerdings großartige Änderungen gegenüber der Original-Fassung erwartet, dürfte enttäuscht sein: Bis auf einige wenige neue Zwischensequenzen und die modernere Frisur (!) eines Charakters gleichen sich beide Versionen wie ein Kopfschuss dem anderen.

In "Code: Veronica X" schlüpft Ihr in die virtuelle Haut von Claire Redfield, die sich auf die Suche nach ihrem seit dem Ur-"Resi" verschollenen Bruder Chris begibt. Dummerweise wird sie bei ihren illegalen Nachforschungen im Umbrella-Hauptquartier jedoch auf frischer Tat ertappt und kurzerhand auf eine geheime Forschungsinsel des zwielichtigen Großkonzerns verschleppt. Dort gelingt ihr zwar die Flucht aus der Gefängniszelle, doch bald muss Clair feststellen, dass das idyllische Tropeneiland von den blutrünstigen Umbrella-Gezüchten überrannt ist. Eine dramatischer Kampf ums nackte Überleben beginnt.

Wie in "Dino Crisis" erforscht Ihr auch in der ersten PS2-Zombiehatz fürstliche Herrenhäuser und schummrige Laborkomplexe in Echtzeit-Grafik mit vorgegebenen Kamerapositionen. Genre-typische Schlüssel/Schloss-Rätsel und kleine Knobeleinlagen gehören dabei ebenso zum Horroralltag wie blutige Gefechte mit Zombies, Höllenhunden und Fischmutanten. Die garstigen Viecher pustet Ihr effektiv mit Pistole, Armbrust und Granatwerfer ins Jenseits. Zwar bleibt Claire Eure Hauptfigur, an ausgesuchten Stellen geht Ihr aber auch mit anderen Charakteren auf Monsterjagd. *cg*

Rache für die Wurmkur: Knifflige und phantasievolle Zwischengegner gehören seit jeher zum guten Ton der Serie.

KLARER FALL, WER DAS 'VERONICA'-MYSTERIUM bereits auf dem Dreamcast entschlüsselt hat, kann sich den Kauf der PS2-Umsetzung sparen. Die spärlichen Veränderungen gegenüber dem Original rechtfertigen keinesfalls die Neuinvestition, zumal attraktive Zugaben wie das "Devil-May-Cry"-Demo sowie der einsteigerfreundliche 'Very easy'-Schwierigkeitsgrad nicht ihren Weg in die deutsche Version gefunden haben. Stattdessen ärgern sich PAL-Metzger über dicke schwarze Balken sowie störendes 50-Hertz-Geruckel – vor allem in den brillanten FMVs. Aber genug gemeckert, "Code: Veronica" ist und bleibt eine der stimmungsvollsten Episoden: Eine starke Story voller Überraschungen, packende Horror-Atmosphäre und eine wunderbare Echtzeit-Optik machen das "Resi" mit dem X zum derzeit besten Action-Adventure für die PS2.


Colin Gäbel

Spielspaß **87%**



HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	87%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Das Grauen kehrt zurück: Hochkarätiger Survival-Horror mit stimmungsvoller Optik – wer das Original kennt, spart sich den Kauf.







AB 18

IT'S A MANIAC

Für wen arbeitest du? Wer hat dich hergebracht?

Immer mit der Ruhe... hab mich doch entschuldigt.

Man liest deutsch: Die englisch gesprochenen Zwischensequenzen sind verständlich untertitelt.

ANDERE VERSIONEN

Eine Dreamcast-Version existiert (88% Spielspaß in MAN!AC 7/2000). Die Import-Fassung der PS2-Umsetzung wurde in MAN!AC 6/2001 ebenfalls mit 88% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Cryo, Frankreich (www.draculagame.com)

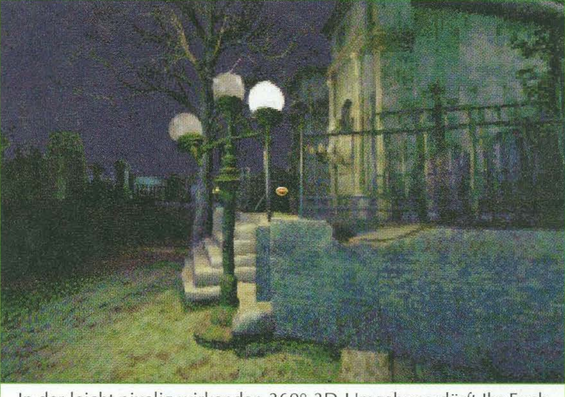
Dracula 2



Die Flucht von Draculas Refugium in Transsylvanien ist Euch mit knapper Müh' und Not gelungen, sogar zur Rettung Eurer Verlobten Mina hat es gereicht. Doch die holde Maid steht immer noch unter dem Bann des Vampirfürsten. Um sie endgültig zu befreien, reist Ihr in Gestalt von Jonathan Harker nach England und sucht Draculas letzte Zufluchtsstätte.



Kruzifix und Holzpflock: Die unverzichtbaren Hilfsmittel im Kampf gegen Vampire findet Ihr auf einem unheimlichen Friedhof.



In der leicht pixelig wirkenden 360°-3D-Umgebung dürft Ihr Euch an festen Standorten frei umsehen

Wie im ein Jahr alten Vorgänger manövriert Ihr den Helden via Maus oder Joypad aus der Ego-Perspektive durch die 3D-Landschaft. Ein Icon auf dem Bildschirm visualisiert Eure Handlungsmöglichkeiten: Gehen, Gegenstände untersuchen oder kombinieren, Items anwenden – meist genügen ein oder zwei Klicks für die nächste Aktion. Trefft Ihr auf Eurer Suche redselige Personen, dann dürft Ihr sie über gefundene Schätze oder mysteriöse Gestalten ausquetschen. Die Gespräche ertönen durchweg in grauenhafter deutscher Synchronisation. Das Abenteuer führt Euch in Anlehnung an Bram Stokers Buchklassiker durch Dr. Sewards Irrenanstalt bis zum Endkampf im Schloss. *os*

FORTSETZUNG OHNE BISS: Punktete der erste Teil noch mit stimmungsvoller Umgebung und spannender Story, so lässt der Nachfolger in beiden Kategorien zu wünschen übrig – das unheimliche Transsylvanien ist einfach atmosphärischer als das unterkühlt wirkende London. Die Rätsel- und Kombinationsdichte hat in "Dracula 2 – Die letzte Zufluchtsstätte" dagegen deutlich zugelegt. Die Puzzles sind mit Nachdenken und ein wenig Herumprobieren gut zu lösen, allerdings bereitet das Auffinden der zahllosen Gegenstände des Öfteren Probleme – zu undeutlich heben sich die Items von der Echtzeit-Umgebung ab. Die ansehnliche 3D-Optik, die vielen FMV-Sequenzen und die unkomplizierte Benutzerführung via Maus oder Joypad retten Cryos Point'n'Click-Adventure dennoch vor der MAN!AC-Wertungsgruft.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	50%

Spielspaß 55%

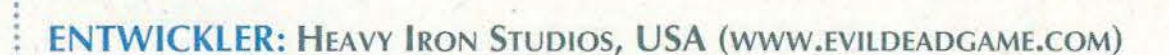
Point'n'Click-Abenteuer mit peinlicher Synchronisation und teils fader 3D-Umgebung. Trotz allem ordentlich spielbar.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/2000 mit 62% Spielspaß getestet.

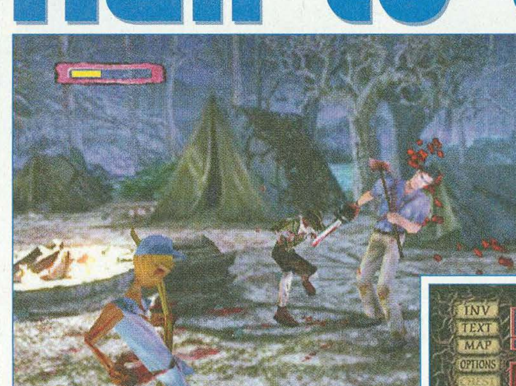


ENTWICKLER: Heavy Iron Studios, USA (www.evildeadgame.com)

Evil Dead – Hail to the King

Ash-Darsteller

Bruce Campbell wurde am 22. Juni 1958 im US-Bundesstaat Michigan geboren. Nach ersten Schaupielversuchen in lokalen Theaterproduktionen traf er zu Highschool-Zeiten auf den späteren Regisseur Sam Raimi. Beide verstanden sich auf Anhieb und drehten mit dem Low-Budget-Grusler 'Within the Woods' ihren ersten Film, gefolgt von den berühmt-berüchtigten 'Evil Dead'-Streifen. Trotz Kurzauftritten in Großproduktionen wie 'Congo' gelang Campbell im Filmbusiness jedoch nie der große Durchbruch. Im TV ist er dank Serien-Hits wie 'Xena', 'Hercules' oder 'Die Abenteuer des Brisco County Jr.' hingegen ein gefragter Mann. Als Synchronsprecher für Videospiele konnte man ihn bereits in US-Produktionen von Konami und Activision hören, in "Hail to the King" lauschen auch europäische Zocker Campbells verbalem Talent.

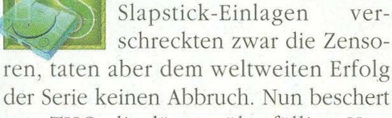


Camp Crystal lässt grüßen: Im Zeltlager werdet Ihr von kampflustigen Pfadfindern angegriffen.



Fremdsprachenkenntnisse vorausgesetzt: Bis auf die deutsche Anleitung ist das komplette Spiel in englisch gehalten.

Der Klügere gibt nach: Flucht ist der sinnvollste Weg, mit den Dämonen fertig zu werden.



Der Erstling ist in Deutschland verboten, die zwei "Evil Dead"-Fortsetzungen genießen Kultstatus unter Horrorfilmfans: Blutige Splattereffekte, rabenschwarzer Humor und abgedrehte Slapstick-Einlagen verschreckten zwar die Zensoren, taten aber dem weltweiten Erfolg der Serie keinen Abbruch. Nun beschert uns THQ die längst überfällige Versoftung der bluttriefenden Lizenz.

"Evil Dead – Hail to the King" knüpft dabei inhaltlich nahtlos an das Zelluloid-Vorbild an: Zwecks Vergangenheitsbewältigung kehrt Hauptheld Ash mit seiner Freundin in die Hütte des Grauens zurück. Jahre zuvor endete dort ein feucht-fröhliches Wochenende unter Freunden in einem Blutbad. Die Clique stieß auf das Necronomicon (das legendäre Buch der Toten) und beschwor eine dämonische Macht, die nach und nach von allen Jungs und Mädels Besitz ergriff. Nur Ashs virtuoser Umgang mit Hackebeil, Schrotflinte und anderen Mordwerkzeugen konnte das teuflische Tänzchen seinerzeit beenden. Jahre später kommt es, wie es kommen muss: Die Dämonen brechen wieder los, entführen Ashs Freundin und können nur mit Hilfe der in alle vier Winde verstreuten Seiten des Necronomicons wieder gebannt werden. Hierzu treibt sich unser Held in klassischer "Resi"-Tradition in vorgerenderten Szenarien herum. Durch dunkle Wälder, verschimmelte Waldhütten und sogar ins tiefste Mittelalter führt Euch die Papierjagd. Kommt Ash dabei ein Skelett, Flugdämon oder Zombiepfadfinder in die Quere, sprechen die Waffen: Mit Axt, Kettensäge, Pistole oder Schrotflinte haltet Ihr Euch die Viecher vom Leib, via Sidesteps weicht Ihr feindlichen Angriffen aus. Zwischendurch gilt es, altbekannte Simpel-Rätsel zu lösen: Mal fehlt der passende Schlüssel, ein anderes Mal müsst Ihr eine Schaufel suchen, um einen verschütteten Mineneingang freizulegen. Wie im Capcom-Vorbild fasst Euer Inventar nur eine begrenzte Zahl Items: Überschüssige Munition und Medi-Paks verstaut Ihr in geizig verteilten Kisten, an denen Ihr mittels gefundener Tonbänder auch Euren Spielstand sichern könnt.

Für kurze Verschnaufpausen im anstrengenden Exorzistenalltag sorgen kleine FMV-Sequenzen, die die Story vorantreiben. *cg*

NEIN, NEIN, NEIN – ICH KAPIER'S EINFACH NICHT! Wie konnte Heavy Iron Studios die vielversprechende Lizenz nur derart verhunzen? Beim stimmungsvollen FMV-Intro mit effektvoller Musikuntermalung war ich ja noch guter Dinge, das Spiel selbst ist hingegen eine einzige Enttäuschung: Wer schon so dreist vom offensichtlichen Vorbild "Resident Evil" klaut, sollte eigentlich nicht mehr viel falsch machen können – Pustekuchen! Lächerliche Animationen, mäßige Renderkulissen und dröge Rätseleinlagen – gekrönt wird das Debakel durch das unerträgliche Kampfsystem: Alle Nase lang springt Euch ein Höllenvieh an, mehr als stupides Zuschlagen und Hoffen auf den Sieg ist wegen der miesen Kollisionsabfrage sowie der trägen Steuerung nicht drin. Trotz interessanter Story bleibt's auf beiden Systemen ein Fall für unverbesserliche Fans der Filmvorlagen.

Colin Gäbel

HERSTELLER THQ
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 90 Mark
GRAFIK 59% **SOUND** 75%

Spielspaß 37%
Wahrhaft grauenhafter Survival-Horror nach Filmvorlage – spielerisch eine Zumutung, optisch enttäuschend.

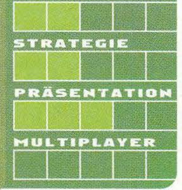




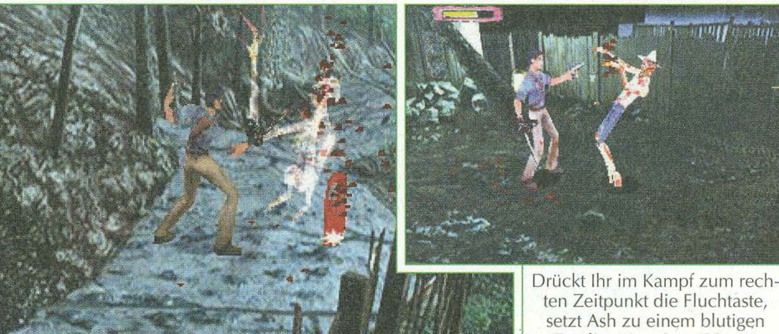
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER THQ
SYSTEM PSone
ZIRKA-PREIS 90 Mark
GRAFIK 66% **SOUND** 74%

Spielspaß 37%
Miserabler Lizenzblender mit frustigen Fließbandkämpfen und uninspiriertem Spielablauf – nur die Atmosphäre stimmt.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Drückt Ihr im Kampf zum rechten Zeitpunkt die Fluchttaste, setzt Ash zu einem blutigen 'Fatality Move' an (PSone).

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version existiert, weitere Umsetzungen bleiben uns hoffentlich erspart.

ENTWICKLER: Dazz, Japan (www.dazz.ne.jp)

Robot Warlords

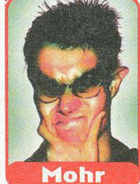


Daten-Overkill: Bei der Planung Eurer Manöver müsst Ihr jede Menge Zahlenwerte im Auge behalten.

Mit zielsicherem Gespür für exzentrische Software hat sich Publisher Midas nach "Dynasty Warriors 2" ein weiteres Japan-Highlight unter den Nagel gerissen. Die eher unbekannte Spieleschmiede Dazz beschert uns "Robot Warlords", einen klassischen "Front Mission"-Klon, der in Japan unter dem Namen "Velvet File" erhältlich ist.

In naher Zukunft übernehmt Ihr als Kommandeur einer bunt zusammengewürfelten Pilotentruppe die Rettung der Welt. Diesmal gilt es, einen drohenden Bürgerkrieg abzuwenden. Dazu liefern sich Eure Jungs im Vierer-Team rundenbasierte Taktik-Duelle mit den feindlichen Mechs (hier liebevoll 'Bullet' genannt). Die dreidimensionalen Schlachtfelder reichen von engen Stadtkomplexen bis zu weitläufigen Wäldchen, für bessere Übersicht lässt sich die Karte per Schultertaste drehen und zoomen. Beim manövrieren Eurer Einheiten kalkuliert Ihr Gewicht und geplante Aktionen ein, denn die Roboter besitzen pro Zug nur ein eingeschränktes Aktionspotenzial. So lasst Ihr die Bullets per Booster übers Schlachtfeld heizen oder Stellung beziehen und auf die nächste Feindbewegung warten – zwischendurch schraubt Ihr am Roboter-Gerüst. Im Zweispieler-Modus zieht Ihr abwechselnd selbst gebastelte Mechs. *dm*

***TAKTISCHER TOTALAUSFALL:** "Robot Warlords" ist selbst für bekennende Mech-Fans eine Zumutung. Zwar sind die Schlachtfelder noch halbwegs ansprechend gestaltet, dafür sorgt der übermäßig eingesetzte Wisch-Effekt bei jeder Cursor-Bewegung für tränende Augen. Zudem ist die Auswahl der unterschiedlichen Manöver reichlich kompliziert ausgefallen, die zahlreichen taktischen Möglichkeiten, die sich Euch theoretisch bieten, gehen in dem Datenwust förmlich unter; der Zweispieler-Modus spielt sich leider genauso träge. Auch die Mech-Bastelei gestaltet sich relativ unspannend, ausgefallene Roboter-Modifikationen sucht Ihr mit der Lupe. Einziger Pluspunkt: Die unsäglichen Echtzeit-Animationen bei jeder Aktion lassen sich abschalten.*


David Mohr

Spielspaß 42%

Umständliche Mech-Taktik mit nervigen Grafik-Effekten und gruseligem Japano-Gedudel.

HERSTELLER: Midas
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 53% SOUND: 44%


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.com)

WDL War Jetz



So sieht's aus: Vor lauter Rauch und Explosionen habt Ihr oft Orientierungsprobleme und knallt schuldlos ins nächstbeste Hindernis.



Neues System, altes Spiel: Vier Monate nach ihrem mäßigen PSone-Auftritt dürfen sich die tollkühnen Bruchpiloten aus 3DOs 'World Destruction League' nun auch auf Sonys 128-Bit-Konsole miteinander messen.

Bis auf die dezent aufpolierte Optik hat sich beim Generations-Sprung auf die PS2 allerdings nichts geändert. Am Steuerknüppel einer Reihe unterschiedlich bewaffneter (und teilweise erst freizuspielender) Hightech-Flieger kämpft Ihr an internationalen Austragungsorten um die Führung in der WDL. Ob Australien, Antarktis oder Panama, die Missionsziele sind trotz unterschiedlicher Arenen weltweit ähnlich: Mal klaut Ihr die Flaggen Eurer Gegner und bringt sie ins eigene Hauptquartier, ein anderes Mal gilt es, eine bestimmte Anzahl verstreuter Geldscheine aufzuklauben, bevor die Feinde dies tun. Hört sich abwechslungsreich an, ist es aber nicht, denn simple Nonstop-Action prägt jeden Einsatz: Fabrikhallen, Flakgeschütze, wendige Helikopter oder schwere Bomber fallen dem Dauerfeuer Eurer Kanonen reihenweise zum Opfer. Während sich MG, Laser und zielsuchende Raketen vortrefflich auf Luftziele anwenden lassen, könnt Ihr für Bodenangriffe in einen speziellen Bomben-Modus umschalten. Feindlichen Attacken weicht Ihr mit Seitwärtsrollen oder eleganten Loopings aus.

Wer sich nicht gern alleine langweilt, ballert via Splitscreen gegen einen Kumpanen los. *cg*

***WAR DIE PSONE-VERSION** ein Musterbeispiel in Sachen 3DO-typischer Fließbandsoftware, legt die 128-Bit-Konvertierung zumindest technisch etwas zu: Der langweilige Zweispieler-Modus leidet zwar immer noch unter unerträglichem Dauergeruckel, dafür freuen sich wenigstens Solisten über eine meist konstante Bildrate und nebelfreie Weitsicht. Davon abgesehen wird die Actionorgie jedoch von der firmenüblichen Minimaloptik (primitive Polygonbauten, fade Texturen) dominiert. Inhaltlich bleibt erwartungsgemäß alles beim alten: Spätestens nach einer halben Stunde verliert die simple Dauerballerei wegen eintöniger Missionsziele und anspruchslosem Levelaufbau ihren Reiz. Allein wer "WDL Thundertanks" mochte, wagt ein Probespiel.*


Colin Gäbel

Spielspaß 52%

Spielerischer Tiefflieger: Dröge Jet-Ballerei mit eintönigem Spielablauf und 3DO-typischer Sparoptik.

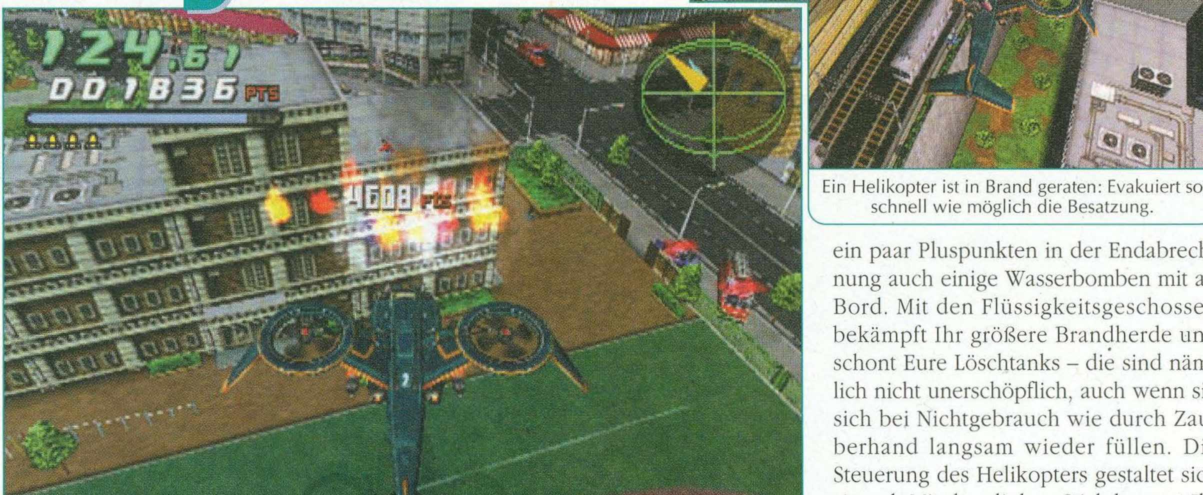
HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 47% SOUND: 53%


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Version wurde in MAN!AC 5/2001 mit 51% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: SYSCOM, JAPAN (WWW.TAKE2.DE)

City Crisis


Ein Helikopter ist in Brand geraten: Evakuiert so schnell wie möglich die Besatzung.

Hurra hurra, die Schule brennt: Ein Unfall im Chemielabor erfordert Euren Einsatz. Löscht das Feuer, bevor es weiter um sich greift, und rettet die eingeschlossenen Opfer vom Dach.

***Das erste** Hubschrauber-Spiel, bei dem Ihr in einer (Pseudo)-3D-Umgebung geschickt durch den Hochhausdschungel manövrieren musstet, war Segas "Thunderblade". Zwar hatte der 1987 veröffentlichte Automat noch keine Möglichkeit, Polygone darzustellen, durch zoomende Bitmap-Objekte entstand aber ein gelungener Tiefeneindruck. Auf der*


In "Thunderblade" wechselte der Blickwinkel zwischen schräg hinten und Vogelperspektive (im Bild Mega-Drive-Version).

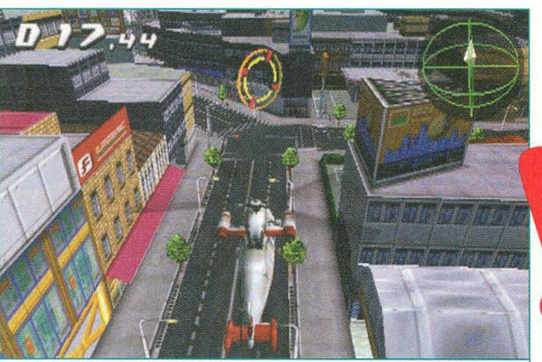
selben Hardware basierte übrigens auch der Pseudo-3D-Shooter "Afterburner". Neben diversen Heimcomputerversionen gelangten "Thunderblade"-Konvertierungen auch auf das Master System, Mega Drive und PC-Engine.

Vor drei Monaten hatten wir allen ambitionierten Heli-Piloten unter Euch den Import von Asks "Air Ranger" (MAN!AC 6/2001, 80%) ans Herz gelegt, nun kommt Ihr selbst auf deutschen PS2s in den Genuss lebensrettender Rundflüge. Während Ihr bei der Konkurrenz allerdings auch in wilder Natur und auf hoher See den schwebenden Samariter mimen durftet, ist das Szenario in "City Crisis" auf eine einzige japanische Großstadt beschränkt. Und da das Inselvolk zum Kochen scheinbar ausschließlich Gas verwendet, brechen alle Nase lang Feuer in Wohnhäusern, Schulen oder Wolkenkratzern aus.

Vor dem 'Wasser marsch' wählt Ihr erstmal Euren Hubschrauber: Vier nicht real existierende (aber glaubwürdig nachgebildete) Maschinen stehen im Hangar, neben unterschiedlicher Schadenstoleranz und Geschwindigkeit ist besonders die Zahl an Sitzplätzen von spielentscheidender Bedeutung. Denn nicht nur punktgenauer Einsatz der Löschwasserdüsen ist gefragt, unter Zeitdruck hievt Ihr über einen Helfer an der Winde verletzte Personen und Tiere an Bord. Ist die Maschine voll belegt, müssen die Insassen am nächsten Heliport abgesetzt werden – das kostet wertvolle Sekunden, in denen um Hilfe schreiende Menschen an Rauchvergiftung sterben oder das Feuer auf Nachbargebäude übergreift.

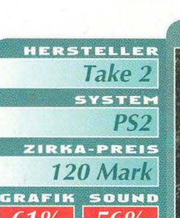
Jeder Gerettete bringt indes neben ein paar Pluspunkten in der Endabrechnung auch einige Wasserbomben mit an Bord. Mit den Flüssigkeitsgeschossen bekämpft Ihr größere Brandherde und schont Eure Löschtanks – die sind nämlich nicht unerschöpflich, auch wenn sie sich bei Nichtgebrauch wie durch Zauberhand langsam wieder füllen. Die Steuerung des Helikopters gestaltet sich simpel: Mit dem linken Stick bewegt Ihr Euch in der Horizontalen, der rechte dient dem Auf- und Absteigen sowie der Drehung des Geräts. Habt Ihr 'Auto-Schweben' hinzugeschaltet, müsst Ihr nicht mal gegen das Trägheitsmoment ankämpfen – Euer Fluggerät stoppt, sobald Ihr den Stick loslasst. So einfach die Handhabung, so schwer fällt die Gewöhnung an den Blickwinkel: Dieser ist nämlich nicht justierbar und lässt Euch in schräger Vogelperspektive auf den Hubschrauber sehen – vorausschauendes Fliegen wird so annähernd unmöglich gemacht.

Damit Ihr nicht zu schnell die Lust am Pilotendasein verliert, müsst Ihr Euch beinahe alle Missionen durch ein gutes Rating freispielen. Allerdings wartet bereits nach vier Brandeinsätzen und zwei Verfolgungsflügen (bei denen Ihr flüchtige Fahrzeuge mit einem Suchscheinwerfer fixiert) schon das finale Level. Nebenher könnt Ihr noch in drei 'Time Attack'-Stufen Bestzeiten nachjagen. *sf*


Beim 'Time Attack' durchfliegt Ihr auftauchende Ringe. Ein 3D-Kompass weist Euch dabei den Weg.

ETWAS MINIMALISTISCH, was Syscom hier als vollwertigen PS2-Titel ausgibt: Jetzt gebe ich mich schon mit Simpelphysik und durchwachsener Optik zufrieden, schlucke den Ärger über die nicht vorhandene Möglichkeit, die Kameraperspektive nach eigenem Ermessen zu justieren, und begnüge mich mit Phantasie-Hubschraubern, nur um festzustellen, dass der sich dennoch entwickelnde Spaß nach zwei Stunden vorüber ist. Denn Laune macht "City Crisis" eigentlich schon – unter Zeitdruck löschen, retten und verfolgen innerhalb einer großen Stadtlandschaft ist ein erfrischend anderes Spielkonzept, das gerade durch den Verzicht auf Simulationslastigkeit ans Pad lockt. Wegen der Einfallslosigkeit bei der Missionsgestaltung und dem dürftigen Umfang überwiegt zum Schluss aber doch die Enttäuschung. Schade.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	56%




Spielspaß 63%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Spannende Flugrettung in japanischer Großstadt: Leider optisch mittelmäßig und viel zu kurz.









Über der neonerhellten Stadt haltet Ihr nach flüchtigen Fahrzeugen Ausschau und weist Polizeiautos den Weg

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Moderngroove Interactive, England (www.ubisoft.de)

Ministry of Sound Edition



Die "Moderngroove Ministry of Sound Edition" packt satte fünf Stunden Musik, wie sie im namensgebenden britischen Tanztempel oder auf Ibiza üblich ist, auf eine DVD: Aufgeteilt in fünf Setlisten diverser (in der Szene wohl bekannter) DJs werdet Ihr zu gleichen Teilen mit den Bereichen Hard House, Trance, House & Garage, Breakbeat und Progressive House versorgt. Normalsterbliche Radiohörer und Rockfans ohne Dauer-Club-Erfahrung dürften kaum einen Titel kennen, alleine der Song "Bullet in the Gun" von Planet Perfecto weckt vage Erinnerungen in fleißigen "MSR"-Rennfahrern.



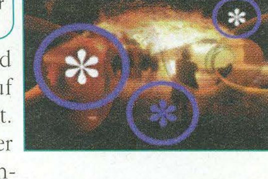
Kästchen-Chaos: Die Auswahl an einzelnen Elementen ist zwar groß, die Anwendung gestaltet sich aber ziemlich unpraktisch.

Damit Ihr von den Discostampfern nicht nur was für die Ohren, sondern auch auf die Augen kriegt, steht ein 'Visual Mixer' parat: Darin wählt Ihr aus zahllosen, in verschiedene Themenbereiche eingeteilten Videoclips, Hintergrundbildern und Polygonobjekten und hofft, dass auf dem Bildschirm was Nettes rauskommt. Auf Wunsch rappelt das Pad im Beat der Musik, zudem sind Laufschriften einblendbar. *us*



Zwischen gut und böse: Gelegentlich spuckt der Videomixer sogar ansehnliche Optiken wie diese aus.

Hui, Text: Auf Wunsch könnt Ihr eigene Botschaften eingeben.



I WANT MY MTV: Mut hat Ubi Soft ja – so schnell wird wohl niemand etwas ähnlich obskursinnloses auf die PS2 loslassen. Die "Ministry of Sound Edition" ist wenig mehr als ein langer Sampler monotoner Dancefloor-Sounds, die der Zielgruppe sicher ganz gut gefallen, den großen Rest der Musikliebhaber aber eher abschrecken. Den Effekt-Editor kann man zudem getrost in die Tonne treten, denn ansehnliche Optiken sind dank der absonderlichen Benutzeroberfläche und der arg begrenzten Eingriffsmöglichkeiten reine Glückssache: Lasst die DVD lieber gleich automatisch ablaufen, dann sind die Erfolgschancen, nette Grafikeffekte zu Gesicht zu bekommen, auch nicht schlechter. Fans der gebotenen Musikrichtungen wagen einen Blick (fünf Stunden auf CD wären teurer), alle anderen weichen großräumig aus.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Ubi Soft	PS2	60 Mark	57%	81%

Viel Musik, wenig sonst: fünf Stunden Dancefloor-Stampfer begündelt mit einem minimalistischen Effekt-Editor.

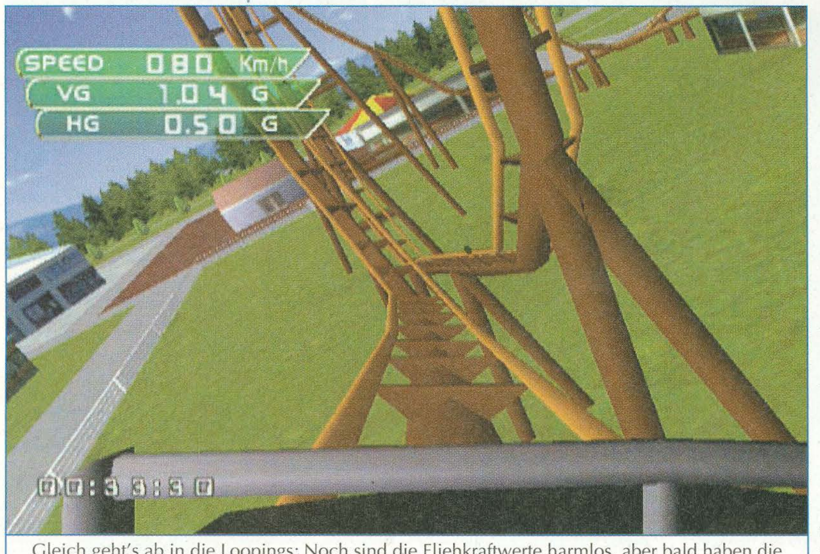
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: BIMBOO SOFT, JAPAN (WWW.XICAT.COM)

Coaster Works



Gleich geht's ab in die Loopings: Noch sind die Fliehkraftwerte harmlos, aber bald haben die Testfahrgäste Grund zum Kreischen.

Vier Ansichten sagen mehr als eine: Im Editor betrachtet Ihr Euer Bauwerk zur besseren Übersicht aus mehreren Blickwinkeln.

Freizeitparks

sind ein beliebtes Objekt von Spieleentwicklern: Schon 1995 durften Nachwuchsmanager mit Bullfrogs "Theme Park" auf Playstation und Saturn ihr eigenes Vergnügungszentrum aufbauen – den Nachfolger "Theme Park World" (2000) gab es nur auf Sony-Konsolen. Die ideale Verknüpfung zwischen den Ideen hinter "Coaster Works" (Bahnen basteln) und "Theme Park" (Management) existiert leider nur auf dem PC: "Rollercoaster Tycoon" von Microprose blieb Konsolen-Zockern versagt.

Unverhofft kommt oft: Überraschend hat die Achterbahn-Simulation "Coaster Works" doch noch den Sprung über den Teich geschafft. Typisch deutsche Nachwuchsmanager mit Faible für trockene Statistik-Wüsten und Zahlenkolonnen sind hier aber kaum gefragt – in Eurem Vergnügungspark spielt der tägliche Planungsablauf nämlich keine Rolle, auch Kapital ist unbegrenzt vorhanden. Eure einzige Aufgabe ist es, auf einem vorgegebenen Grundstück eine möglichst spektakuläre Achterbahn zu bauen.

Sechs Level fordern Euer ganzes Konstrukteursgeschick, allerdings ist zu Beginn das bebaubare Areal noch klein und übersichtlich. Auch die zu erreichenden Anforderungen in den vier wichtigen Kategorien Geschwindigkeit, Sicherheit der Fahrgäste, Spannung und Fliehkraft sind niedrig gesetzt. Erfüllt Ihr die Ziele zur Zufriedenheit Eurer Sponsoren, winken neue Einsätze und Möglichkeiten. Je erfahrener Ihr seid, desto spektakulärere Gebilde werden möglich: Mit rasanten Loopings und Schraubenziehern kitzelt Ihr noch mehr aus dem Schienenstrang. Werdet Ihr allerdings zu übermütig, drohen böse Konsequenzen: Jagt Ihr die Waggons mit überhöhtem Tempo durch enge Kurven, haut es die Vehikel kurzerhand aus der Spur. Beim Bau müsst Ihr allerdings nicht nur auf diese Einschränkungen achten, in späteren Freizeitparks wird Euer Freiraum zusätzlich eingeschränkt: Dort teilt Ihr Euch das Gelände mit anderen Attraktionen wie Schiffschaukeln, die entsprechend in den Kursverlauf eingeplant werden wollen.

Euer Bauwerk bastelt Ihr in einem Editor zusammen, der Euch das Gebilde in schlichter Vektorgrafik aus mehreren Ansichten zugleich zeigt: So steht Euch u.a. eine Vogelperspektive oder der Blick eines virtuellen Mitfahrers zur Verfügung. In einer alternativen Komplettübersicht könnt Ihr wiederum nicht herumbasteln, dafür aber die Architektur drehen und wenden, um Schwachstellen aufzuspüren. Verstoßt Ihr mit dem Kursverlauf gegen Einschränkungen wie Maximalhöhe oder Arealgrenzen, werden die entsprechenden Stellen zur besseren Erkennung farblich markiert.

Auf Knopfdruck wagt Ihr schließlich jederzeit eine Probefahrt aus der Egoperspektive, um Euer Werk als Passagier zu begutachten. Anhand der eingeblendeten Werte sowie der Begeisterungs- oder Schreckensschreie unsichtbarer Mitfahrer wird dabei die Güte Eurer Achterbahn beurteilt. *us*

SCHAFFE, SCHAFFE, ACHTERBAHN BAUE. "Coaster Works" ist genau das Richtige für "Theme Park"-Muffel wie mich; kein unnötig komplexer Managementballast fällt an. Ob die Pommes zu salzig oder die Mülltonnen zu klein sind, interessiert beim Xicat-Spiel niemanden. Hier zählt nur das Konstrukteursgeschick. Der anfangs kompliziert anmutende Editor erweist sich schon nach kurzer Eingewöhnungszeit als erfreulich übersichtlich und leicht zu bedienen, selbst Anfänger ohne Architektur-Studium haben schnell eine erste Attraktion gebaut. Lediglich das spätere Korrigieren von Fehlern im Bahnverlauf ist eine zähe Angelegenheit: Da sich die Änderung eines einzelnen Teilstücks auf den kompletten folgenden Verlauf auswirkt, müsst Ihr diesen natürlich prompt auch wieder neu justieren. Optisch geben sich die Probefahrten schlicht: Details sind Mangelware, lediglich in späteren Parks gibt es etwas mehr als nur die Schienen zu sehen. Doch das Tempogefühl stimmt, und das ist schließlich das wichtigste beim Achterbahnfahren. Leider ist die schnucklige Bastelei arg kurz ausgefallen, nach wenigen Stunden seid Ihr bereits am Ende angelangt. Schade, denn bis dahin macht's so richtig Spaß.



Ulrich Steppberger



Origineller Achterbahn-Baukasten ohne Simulationsballast: Leider mit viel zu wenig Szenarien.



Ist eine Bahn erstmal erfolgreich abgenommen worden, könnt Ihr die Fahrt nochmal aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

ANDERE VERSIONEN
Die US-Version erhielt im Import-Test (MAN!AC 2/2001) ebenfalls 63% Spielspaß.

ENTWICKLER: BANDAI, JAPAN (WWW.DIGIMON.DE)

Digimon World

Was lange währt: Während sich Amis und Japaner bereits seit Monaten mit der Fortsetzung 'vergnügen', kommt mit einjähriger Verspätung das erste "Digimon World" in hiesige Läden. Einst lebten alle 150 Exemplare von Bandais "Pokémon"-Konkurrenz in trauter Harmonie in der Hauptstadt File City. Nach und nach aber zogen immer mehr digitale Viecher in die Weiten des Landes. Nur Ihr als passionierte Monstertrainer könnt die Tierchen davon überzeugen, wieder nach File City zurückzukehren. Hierzu zieht Ihr mit Eurem persönlichen Exemplar durch vorgerenderte Wälder, Höhlen und Eisgletscher. Stoßt Ihr auf ein abtrünniges Digimon, kommt es zum Kampf. In diesen dürft Ihr nur bedingt eingreifen: So feuert Ihr Euer Tierchen an, sich zurückzuhalten oder mit aller Macht zuzuschlagen. Habt Ihr den Duellanten 'bekehrt', macht dieser sich nach File City auf und hilft beim Wiederaufbau. Um gegen hartnäckige Widersacher eine Chance zu haben, müsst Ihr Euer Digimon auf dem Sportplatz trainieren lassen. Schrittweise 'digitiert' Euer Schützling dann vom schwächlichen Fellknäuel zum kampfstarken Dinoverschnitt. In welche Form genau hängt auch davon ab, wie oft Ihr das Monsterlein füttert, es lobt oder tadelt. *cg*



Laaaangweilig: In den selbstablaufenden Digimon-Kämpfen zählt der Einsatz einer Heildisk zu den trübseligen Höhepunkten.


Die Denkblase drückt die Bedürfnisse Eures Digimon aus: Ab aufs Klo, sonst macht das Vieh mitten in die Pampa!

Profizüchter: *Wollt Ihr wirklich alle Geheimnisse rund um die digitalen Viecher lüften, empfiehlt sich Primas offizielles Lösungsbuch als Leitfaden. Das 100-Seiten-starke Vollfarbwerk bietet Karten, Tabellen und Lösungshilfen für alle festgefahrenen Monstertrainer.*

OKAY, ICH REPRÄSENTIERE NICHT UNBEDINGT DIE HAUPTZIELGRUPPE von Bandais TV- und Kartenspielkult, aber auch jüngere Semester dürften an der öden Mischung aus RPG und Aufzuchtsim wenig Freude haben. Dazu ist der Spielablauf zu träge und die Charakterverwaltung zu kompliziert. Die unspektakulär inszenierten Kämpfe laufen größtenteils ohne eigenes Zutun ab (hier und da mal ein Heilitem einsetzen), Hinweise wo und wann Ihr nach einem Digimon suchen solltet, gibt es kaum. Ohne Lösungsbuch sind stundenlange Märsche durch die öden Renderkulissen vorprogrammiert, untermalt durch einen selten drögen Dudelsoundtrack. Fans der digitalen Nippon-Brut mit genügend Zeit mögen der langatmigen Monsterjagd vielleicht etwas abgewinnen, für mich ist's nur ein "Pokémon"-Abklatsch, der in jeder Disziplin dem Original unterliegt.

Colin Gäbel

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	31%

Spielspaß 56%

Digitale Monsterzucht mit hohem Gähnfaktor: Öde Optik und zäher Spielverlauf schrecken mündige Zocker ab.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Red Lemon, Schottland (www.redlemon.com)

Roswell Conspiracies



Die Feuergefechte mit den Gegnern sind wenig spektakulär. Die hölzernen Bewegungen der Akteure wirken unfreiwillig komisch.

***EGAL WAS DIE AUSSERIRDISCHEN** seit Ende der 40er-Jahre auch angestellt haben mögen – so einen schäbigen Videospiel-Auftritt verdienen nicht mal Schwerverbrecher. Dabei liefert die Story von "Roswell Conspiracies" eigentlich genügend Stoff für ein spannendes Action-Abenteuer. Die technische Umsetzung und das Leveldesign sind jedoch ein Schlag ins Gesicht: Die minimalistische 3D-Ruckel-Optik mit ihren faden Texturen und der langweilige Spielablauf nerven schon nach kurzer Zeit – mehr als ab und zu ein Alien abballern und gefundene Gegenstände an der nächsten Ecke einsetzen hat der dröge Red-Lemon-Titel nicht zu bieten. Die Krone setzt dem Ganzen schließlich die misslungene Hakel-Steuerung auf, die Euren Comic-Helden ungelenk durch die Szenarios taumeln lässt.*



Oliver Schultes

Seit dem mysteriösen Absturz in Roswell, New Mexiko im Jahre 1947 weilen sie unter uns – die Außerirdischen. In der PSone-Umsetzung der Zeichentrickserie "Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends" erscheinen sie aber nicht nur in ihrer klassischen Form, vielmehr tauchen die Eindringlinge auch in Gestalt von Werwölfen und Vampiren auf. Zum Glück existiert die 'Global Alliance', eine multinationale Spezialeinheit, welche sich um verdächtige Fälle in aller Welt kümmert.

Ihr schlüpft in die Haut des smarten Agenten Nick Logan und macht Euch in 15 Leveln auf die Suche nach den Fieslingen. Auf den Erkundungstouren blickt Ihr dem Helden über die Schulter, auf Knopfdruck könnt Ihr die Echtzeit-Umgebung auch via Fernglas betrachten. In den Abschnitten findet Ihr zahlreiche Gegenstände: Futuristische Alien-Knarren, Sprengsätze, Medi-Paks und andere Utensilien wie elektronische Bauteile oder Eisenkurbeln liegen verstreut herum. Darüber hinaus kann Nick zur Seite ausweichen, auf Kisten klettern, an Vorsprüngen entlang hangeln, auf Feinde ballern, Türen öffnen und Geräte aktivieren. Neben Exploration und Extermination müsst Ihr ab und an Euer Gehirn in kleinen Puzzle-Spielen anstrengen. *os*



ANDERE VERSIONEN
Eine GBC-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Anco, England (www.ubisoft.de)

DSF Fußball Manager 2001



Fast wie in der Kabine: An einer Tafel justiert Ihr mittels Cursor die Laufwege Eurer Profis.

***EIN NAHELIEGENDER TITEL,** garniert mit der Lizenz eines deutschen Sportsenders – so sieht ein erfolgreiches Massenmarktprodukt aus. Doch spätestens, wenn der geneigte Käufer nach einer Stunde öder Menüklickerei und unsäglicher Ladepausen immer noch keine Begegnung zu Gesicht bekommen hat, wird er sich fragen, welche Firma ihn da eigentlich auf den Arm nimmt. Die Antwort ist simpel: Ubi Soft. Die neueste Version des alljährlichen Anco-Kellerkindes "Player Manager" umzubenennen, an den regelmäßig kritisierten Mankos (augenfeindliche Tabellenwüsten, miese Menüführung, unansehnliche Spieloptik, spürbarer Bartwuchs während der CPU-Denkpausen) aber nichts zu verändern, ist schlicht eine unverfrorene Kundenverarsche. Ab in die Bezirksliga damit.*

Stephan Freundorfer



Anco kann's nicht lassen: Auch in diesem Jahr beglückt uns der englische Entwickler mit einer aktualisierten Version seines "Player Manager", die vom neuen Publisher Ubi Soft wohlweislich in "DSF Fußball Manager 2001" umbenannt wurde. Die Lizenz des zweiten Bundesligisten unter den deutschen TV-Sendern ist allerdings nicht mehr als Titelschmuck: Auf echte Namen müsst Ihr verzichten und Euch so mit oft arg verballhornten Kickern und Teams aus vier englischen, vier deutschen und drei französischen Spielklassen begnügen.

Nachdem Ihr bei einem Verein unterschrieben habt, macht Ihr Euch mit dem unhandlichen Menü samt Pop-Up-Leiste vertraut, stellt Trainer ein, beäugt den Transfermarkt, untersucht pedantisch unzählige Spielerattribute und ändert Taktiken an der Kreidetafel. Im Gegensatz zum relativ üppigen Management Eurer Schützlinge kommen die Finanzen äußerst kurz – geht Euch die Kohle aus, nehmt Ihr einen Kredit auf, das war's. Seid Ihr nach Stunden der Bildschirmmeditation am Spieltag angelangt, betrachtet Ihr das Geschehen live oder in zwei unterschiedlich gerafften Übersichtsmodi und reagiert über Taktikanweisungen via verwirrend belegtem Pad auf den Verlauf der Begegnung. *sf*



ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 7/2000 getestet (Abwertung auf 31%).





David gegen Goliath: Die gewaltigen Obermotze am Ende jedes Levels sind äußerst robust – Ihr müsst die einzige Schwachstelle finden.

INHALT





Über den Wolken ist die Freiheit nicht grenzenlos: Habt Ihr die nächtlichen Angriffe heil überstanden (links), geht es anschließend in den Orbit zum Duell gegen eine waffenstarrende Raumstation (rechts).

Ballern ohne Grenzen

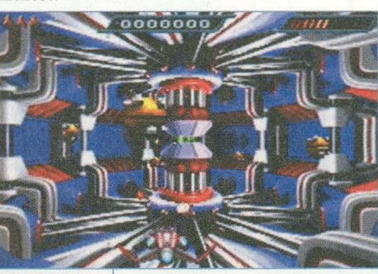
Der Game Boy Advance als Traumgerät für Actionspieler? Das furiose Weltraumspektakel "Iridion 3D" machts möglich.



Die Erde hat's nicht leicht: Mal wieder stürzt sich eine Horde Außerirdischer mit ihren Ufos auf unseren Heimatplaneten und will alles in Schutt und Asche legen. Doch diesmal schlagen wir zurück – springt in Euren Raumgleiter und zeigt den Aliens, wer die größere Wumme hat.

Beim GBA-Actionknaller "Iridion 3D" tretet Ihr als Einzelkämpfer gegen die Feinde aus dem All an: Dazu fliegt Ihr durch sieben scrollende Levels und ballert alles ab, was sich Euch in den Weg stellt. Zur Unterstützung gibt es gelegentlich Extrakapseln, die Eure Energievorräte füllen oder die Bordkanonen aufrüsten. Diese Hilfe ist auch bitter nötig, denn am Ende jedes Abschnitts lauert ein bildschirmfüllender Boss, der jede Menge Treffer verkraftet.





Tunnel des Grauens: Übersteht Ihr den langen Korridor (links), wartet am Ende eine Teufelsmaschine auf Euch (oben).

Der Spielablauf orientiert sich an Arcadeklassikern wie "Space Harrier" oder "Gyruss": Ihr seht Euren Gleiter von hinten, während die Feinde aus der Tiefe angeflogen kommen. Dabei scrollt die detaillierte und farbenfrohe Umgebungsgrafik wie ein Techno-Tunnel oder eine Lavalandschaft stufenlos und flüssig an Euch vorbei – der so erzielte Pseudo-3D-Effekt überzeugt auf ganzer Linie, edlere Optik hat man auf einem Handheld bislang noch nicht gesehen.

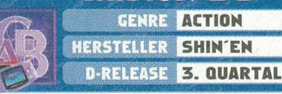
Made in Germany

Wer wegen des seltsamen Namens hinter Shin'en ein japanisches Programmierteam vermutet, befindet sich komplett auf der falschen Fährte: Die "Iridion 3D"-Macher sind nämlich in München zuhause – ein Beweis, dass sich Geschick und Kreativität bei der Softwareentwicklung auch in Deutschland finden lassen. Bislang beschäftigte sich Shin'en hauptsächlich mit Soundroutinen für Nintendos Winzlinge: So nutzt z.B. "Tony Hawk's Pro Skater 2" auf dem GBA das bayerische Know-How für die Wiedergabe der Skater-Songs. *us*



Das Weltall, keine unendlichen Weiten: Auch im luftleeren Raum lassen Euch die Feindeshorden keine Ruhe.

IRIDION 3D



GENRE	ACTION
HERSTELLER	SHIN'EN
D-RELEASE	3. QUARTAL

Im Weltraum geht die Post ab: Geradliniges Actionfeuerwerk durch sieben bunte Levels, das beeindruckende 3D-Grafikeffekte aus dem Game Boy Advance herauskitzelt.





***Das VCS-Handheld** des Amerikaners Heckendorn ist nicht der erste Versuch, eine Heimkonsole zu einem mobilen System umzubasteln. Ende der achtziger Jahre beschäftigte sich Chris Stamper, Mitbegründer des englischen Bestseller-Teams Rare, mit der Entwicklung eines tragbaren Nintendo-Geräts, das NES-Module schlucken sollte. Dummerweise wusste zu diesem Zeitpunkt niemand, auch nicht die Nintendo-nahen Rare-Leute, dass BigN bereits selbst eine eigenständige Handheld-Konsole – den Game Boy – in der Mache hatte. Als Stamper mit seinem Prototypen bei Nintendo of America aufkreuzte wurde er ins Vertrauen gezogen und wandte sich anschließend wieder der Software-Produktion zu.*

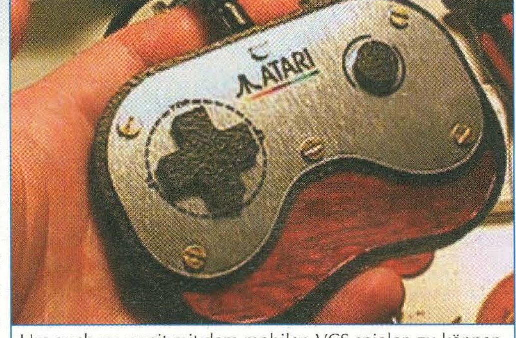
Zurück zu den Wurzeln

Das Atari-VCS-Handheld



Doppelte GBA-Auflösung und Hintergrundbeleuchtung: Das Display bietet gehobene Qualität unter hohem Energieverbrauch.

Knapp 24 Jahre hat's gedauert: Die erste weltweit erfolgreiche Konsole mit austauschbaren Modulen gibt's jetzt auch als tragbares Gerät. Der amerikanische Grafiker Benjamin J. Heckendorn stellt in Heimarbeit Handheld-Versionen des Atari VCS her, die für etwa 300 US-Dollar (ca. 690 Mark) käuflich zu erwerben sind. Der skurrile Retro-Freak kam während einer Zwangspause an seinem Arbeitsplatz (er hing in einer Telefonwarteschleife) auf die Idee, das klassische Videospielsystem zum Mobilgerät umzudesignen. Doch bis zum ersten funktionsfähigen 'VCS Portable' war es ein weiter Weg: Heckendorn musste zunächst die Hauptplatine der antiken Konsole auf ein Format bringen, das der Bezeichnung Handheld wirklich gerecht wird. Nach viel Sägen und Neuverdrahten war das Herz des Atari VCS auf weniger als die Hälfte der Ursprungsgröße geschrumpft. Als Bildschirm nutzte der Bastler das TFT-Display eines tragbaren Casio-Fernsehers, das mit 6,35 Zentimeter Diagonale etwas kleiner ausfällt als das des Game Boy Advance – dafür aber eine Hintergrundbeleuchtung besitzt. Noch erfreulicher als die Qualität des Displays ist aber das Design des 'VCSp': Insgesamt fünf verschiedene Versionen seines Geräts hat Heckendorn mittlerweile hergestellt – alle unter der Prämisse 'klein aber cool'. Und dass ihm besonders zweiteres gelungen ist, sieht man bereits an der ersten Baureihe (Bild links oben). Material, Strukturen und Farben gleichen dem allerersten VCS-Modell, das seinerzeit durch sein Holzimitat einen gediegenen Eindruck fern eines Kinderspielzeugs erweckte. Neben Digi-Kreuz und Feuerknopf hat Heckendorn auch die Reset- und Levelselect-Tasten des Originals implementiert, in den neuesten Versionen (siehe unten) kommt gar ein Drehknopf hinzu, der den in der VCS-Zeit häufig genutzten Paddle-Controller ersetzt. Der einzige Nachteil des kultigen Sammlerstücks: Das 'VCSp' benötigt relativ viel Strom. Eine Neun-Volt-Batterie versorgt etwa eine Stunde lang das Innenleben des Handhelds, drei Mignon-Zellen verschaffem dem Display drei Stunden Saft. Der Amerikaner spinnt seine Idee ständig weiter, die neueste Kreation, das 'VCS Portable Gold', befindet sich gerade im Designstadium. Auf www.classicgaming.com/vcsp könnt Ihr Euch eines dieser Sammlerstücke vorbestellen – allerdings ist die Warteliste elend lang. *sf*



Um auch zu zweit mit dem mobilen VCS spielen zu können, hat der Bastler Heckendorn ein Extra-Joypad entworfen.







2:0 für das Atari-Handheld: Auf seiner Website preist der Tüftler auf skurrile Weise die Vorteile seines Geräts.



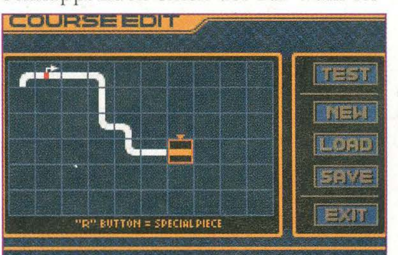
Die fünfte Edition: Nach den vorhergehenden, länglichen Entwürfen hat sich Heckendorn an Ataris Lynx orientiert.

ENTWICKLER: Kemco, Japan (www.top-gear.com)

Top Gear GT Championship



Während der GBA-Konkurrent "GT Advance" auf eine große Auto- und Streckenzahl setzt, beschränkt sich Kemcos "Top Gear GT Championship" auf den Formel-Wettkampf: Schnappt Euch einen der zur Wahl stehenden GT-Flitzer und startet in die japanische Meisterschaft. Diese führt Euch über sechs originalgetreue Rennstrecken, darunter Suzuki (von der Formel 1 bekannte) oder Motegi. Habt Ihr die Wetterprognose – Sonnenschein oder Regen – gesichtet, tunt Ihr Euer Fahrzeug entsprechend und geht in die Qualifikation, um den besten Startplatz im Sechserfeld zu ergattern.



Der Editor ist zwar sehr einfach gehalten, dafür bastelt Ihr aber auch im Handumdrehen eigene Kurse zusammen.

Wollt Ihr Euch ohne Meisterschaftsdruck austoben, fahrt Ihr ein Einzelrennen oder bastelt Euch im Editor einen eigenen Kurs zusammen – bis zu zwei Stück lassen sich auf dem Modul speichern. Auch an Mehrspieler-Duelle wurde gedacht: Per Link-Kabel werden sich bis zu vier GBAs verbunden, natürlich könnt Ihr dabei auf den Eigenkreationen rasen. *us*



Ganz schön feucht: Bei nasser Witterung kämpft Ihr gleichermaßen mit dem Regen wie mit den Gegnern.

Jetzt aber los: Wer zu lange trödelt, wird ruckzuck abgehängt.



LICHT UND SCHATTEN: In Sachen Masse steht der Rivale "GT Advance" natürlich besser da – gerade mal sechs Kurse und lediglich GT-Boliden sind nicht gerade die Krönung der Vielfalt. Auch die Grafik reißt nicht zu Jubelstürmen hin: Zwar scrollt die Piste schön flüssig und simuliert ansatzweise Höhenunterschiede, doch jenseits des Asphalts spielt sich wenig ab – bei Originalkursen zwar nachvollziehbar, aber etwas mehr Phantasie hätten die Grafiker ruhig aufbringen können. Dafür ist die Steuerung akzeptabel und nicht so sehr auf wildes Driften ausgelegt. Das größte Plus stellt natürlich der Editor in Einheit mit dem Vierspieler-Modus dar: Zwar sind die selbstgebastelten Kurse eher schlicht, doch bei einem freundschaftlichen Duell wiegt das nicht so schwer – für Solisten wird's allerdings trotzdem schnell fade.

Ulrich Steppberger

Spielspaß 66%

HERSTELLER: Kemco
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 55%

Spaßiges Rennspiel, das die niedrige Kurszahl durch einen Editor wett macht – trotzdem auf Dauer monoton.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: MTO, Japan (www.thq.de)

GT Advance

Wer keine Lust auf putzige Kart-Wusler im Stil von "Krazy Racers" hat, wird von THQ bedient: "GT Advance" versetzt Euch in die Rolle eines japanischen Profi-Rennfahrers. Satte 32 Boliden von acht fernöstlichen Herstellern wie Honda oder Toyota warten darauf, von Euch freigespielt zu werden. Dazu tretet Ihr in vier Meisterschaften mit je acht Strecken an, die unterschiedliche Anforderungen stellen: Auf Stadtkursen mit winkligen 90°-Kurven sind schnelle Reaktionen wichtig, während nächtliche Highways ein scharfes Auge benötigen. Rally-Fetischisten erfreuen sich an den 'Dirt'-Pisten, bei denen elegantes Driften zum Erfolg führt. Erreicht Ihr gegen die sieben Computerfahrer einen Podiumsplatz, ist die Qualifikation für das nächste Rennen geschafft. Zudem winken als Belohnung neue Autos und Fahrzeugteile, die Euer Vehikel in den Kategorien Handling, Tempo und Beschleunigung aufpolieren. Für Zweispieler-Duelle benötigt jeder Teilnehmer ein eigenes Modul. *us*



In der Stadt sind keine Kurven rund: 90°-Abzweigungen stellen auf diesen Pisten den Standard dar.

Die Nachtstrecken mit der stimmungsvollen Skyline im Hintergrund sind die optisch schönsten Kurse.

Sportlicher Flitzer: Jetzt nur nicht den einsamen Baum am Rand rammen.

***Erfolgreiche Raser** bekommen im Verlauf mehr als nur die japanischen GT-Modelle zu Gesicht: In zwei zusätzlichen Spielmodi flitzt Ihr mit Karts und Formel-1-Wägen über die Kurse.*

BÖSES FOUL: "GT Advance" protzt auf der Verpackung mit seinem großen Umfang, was erfreulicherweise kein reines Werbeversprechen ist. Welcher Teufel allerdings THQ geritten hat, die Batteriespeicherung der japanischen Fassung gegen ein ungemein unhandliches und extrem nerviges Passwort-System auszutauschen, ist mir schleierhaft – für über 100 Mark muss einfach mehr Komfort drin sein. Abgesehen vom diesem (leider gravierenden) Handicap ist "GT Advance" ein ordentliches Rennspiel, das aber trotz seiner zahlreichen Strecken und Autos zu schlicht ausgefallen ist: Die Lenkung reduziert sich auf kräftige Drifts um jede Kurve, der einfache Aufrüstaspekt lässt kaum Varianten zu. Zudem sind die Strecken zwar optisch durchaus attraktiv, aber einheitlich flach und damit in der Summe doch etwas eintönig.

Ulrich Steppberger



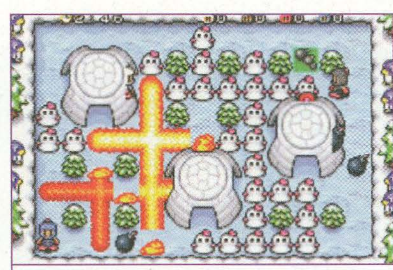
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: HUDSON, JAPAN (WWW.ACTIVISION.DE)

Bomberman Tournament

Beinahe 16 Jahre ***hat Hudsons Vorzeigecharakter bereits auf dem Buckel. Der erste "Bomberman"-Titel erschien Ende 1985 für das NES – wegen kruder Optik und fehlendem Multiplayer-Modus war dem simplen Labyrinth-Spiel wenig Erfolg beschieden. Zu weltweiter Berühmtheit gelangten die Bombenleger erst 1990 mit der PC-Engine-Version, die dank Spezialadapter bis zu fünf Leute gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln ließ.***

"Bomberman" auf NES (oben) und PC-Engine



Acht Arenen gibt es insgesamt: In der Winterwelt versteckt Ihr Euch in Iglus und bringt Schneemänner zum Schmelzen.



Seid Ihr vorzeitig ausgeschieden, so dürft Ihr von der Seite aus Bomben auf die verbliebenen Mitspieler werfen.

Hudsons klassischer Multiplayer-Spaß ist zurück – und welche Plattform böte sich für das simple Suchtspiel momentan wohl besser an als der Game Boy Advance. Das Erfreuliche vorweg: Fürs verlinkte Bombenlegen unterwegs oder in der Mittagspause genügt ein einziges Modul, bis zu drei Mitspieler lassen sich die nötigen Daten via Linkkabel übermitteln.
Doch auch solo könnt Ihr Euch mit bis zu drei CPU-Bombermen (in ebensovielen Intelligenzgraden) die explosiven Objekte um die Ohren knallen. Acht Arenen stehen insgesamt zur Verfügung: Die traditionelle ist mit Mauerstücken zugepflastert, deren Sprengung hie und da Specials hinterlassen, die 'Hi Power'-Stufe lässt Euch dagegen von Beginn an voll aufmunitioniert und ohne Barrikaden loslegen. Im 'Conveyor'-Bildschirm wiederum werdet Ihr und Eure Bomben unfreiwillig auf einem Fließband umherbefördert. Die anderen Level bieten u.a. Minen, Warp-Zonen oder Röhrensysteme, in denen Ihr Euch versteckt. Das klassische Spielprinzip weicht keinen Deut vom Original ab: Ihr versucht, Zeitbomben geschickt zu platzieren und so Eure Konkurrenten in die Luft zu jagen. Um die maximale Zahl an gleichzeitig verlegbaren Sprengkörpern, deren Explosionsradius und Eure Laufgeschwindigkeit zu erhöhen, sammelt Ihr entsprechende Icons ein, die bei Sprengung eines Hindernisses oder Ableben eines Mitspielers zurückbleiben. Specials wie ein Boxhandschuh, mit dem Ihr Bomben über Barrikaden werft, oder ein Schuhsymbol, durch das Ihr die Knallkörper wegkickt, sorgen für eine zusätzliche strategische Komponente.
Witzig ist die 'Revenge'-Option: Habt Ihr sie angeschaltet, dürft Ihr nach Eurem Ableben vom Bildschirmrand aus Bomben auf den Kampfplatz werfen und so versuchen, einen Gleichstand zu erreichen (die verbliebenen Bombermen nippeln gleichzeitig ab) oder den Führenden der Rangliste zu plätten.
Als Ausgleich zur Arena-Hektik haben die Entwickler dem Modul noch einen Abenteuer-Modus spendiert. Hier schlüpft Ihr in die Rolle eines Bombenmännchens, das sich auf einem fernen Planeten auf die Suche nach einem Artgenossen macht. In "Legend of Zelda"-Manier wandert Ihr durch baumbestandene Ebenen und felsige Schluchten, nehmt in Dörfern Suchaufträge an und geht in Läden Medizin oder Hinweise einkaufen. Das nötige Geld wird durch Sprengung wilder Monster verdient, auch Hindernisse räumt Ihr mit Eurem im Spielverlauf immer mächtiger werdenden Arsenal beiseite. Selbst ein bisschen Pokémon hat Eingang in die "Bomberman"-Welt gefunden: Insgesamt 25 knuddelige Tierchen dürft Ihr auf Euren Streifzügen einsammeln, um sie – unter Verwendung eines recht primitiven Taktiksystems – gegen andere Biester antreten zu lassen. *sf*

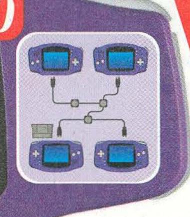


Die 'Hi-Power'-Runde lässt Euch ohne Hindernisse und mit voller Ausrüstung loslegen

Spielspaß 84%

HERSTELLER	Activision
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	53%

Gelungener Neuaufguss des Mehrspieler-Krachers: Dank nettem Abenteuer-Modus auch für Solisten gut.



KEIN MULTIPLAYER-GBA-TITEL VERTREIBT BISLANG so perfekt die Zeit auf langen Flügen wie "Bomberman Tournament". Allerdings müsst Ihr Euch darauf gefasst machen, dass die Stewardess irgendwann ob des Geschreis Eurer Mitstreiter die Handschellen schwingt – wie schon die Vorgänger ist das Arena-Gebombe ein Hort von Wutausbruch und Schadenfreude. Zusätzlichen Pepp gewinnt der Spaß durch die Rache-Option, die Euch einen verhassten Kameraden selbst nach dem Ableben noch malträtieren lässt. Das einzige Mehrspieler-Ärgernis sind die langen Ladezeiten: Bis eine Stufe übers Linkkabel wandert, habt Ihr das Bordmagazin durchgeblättert. Auch alleine macht das Modul Laune, nicht zuletzt wegen des Abenteuer-Modus, der ein paar anspruchslose, aber unterhaltsame Stunden Abwechslung bietet.



Stephan Freundorfer







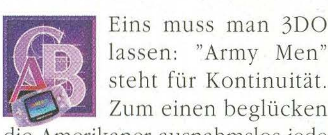


Bombémon? Neben dem Duell-Modus spendiert Euch Hudson ein "Bomberman"-Abenteuer, das mit einer leichten Prise Pokémon gewürzt ist. Auf dem Weg durch die angenehm große Welt sammelt Ihr insgesamt 25 kleine Freunde und 'füttert' sie mit aufzufindenden Icons, um ihre Kampfkraft zu erhöhen.

ANDERE VERSIONEN
Das letzte klassische "Bomberman" erschien für die PSone und wurde in MAN!AC 9/99 mit 83% Spielsaß getestet.

ENTWICKLER: DC-Studios, Schottland (www.dc-studios.com)

Army Men Advance



Eins muss man 3DO lassen: "Army Men" steht für Kontinuität. Zum einen beglücken die Amerikaner ausnahmslos jede Konsole mit ihren Plastikmännchen, zum anderen dümpeln die Titel meist am Rande der Belanglosigkeit herum.

Nicht anders verhält es sich mit "Army Men Advance": Als Soldat Sarge oder sexy Lady Vikki kämpft Ihr Euch mit Maschinengewehr, Flammenwerfer, Bazooka und Granaten durch zwölf bunte Levels. Die Spielfigur seht Ihr dabei aus einer versetzten Vogelperspektive, auf Knopfdruck feuert Ihr die Waffen auf Eure braunen Gegner ab oder fixiert die Laufrichtung, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Zwischendurch besteigt Ihr sogar einen Panzer und ein Kanonenboot. An der soliden Comic-Optik gibt's wenig zu meckern, leider ist aber der Spielablauf zu eintönig: Ihr macht nichts anderes als rennen und ballern, spannende Extras sind Fehlanzeige. *os*



Ich mach dir Feuer unterm Plastikhintern: Die braunen Soldaten mit Stirnband sind besonders harte Brocken.

Spielspaß 53%

HERSTELLER: 3DO
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66% SOUND: 40%

Dröges Ballerspiel von der 3DO-Stange: Laufen und schießen ohne große Abwechslung oder Extras.



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Commander Keen
Game Boy Color | Activision | 70 Mark

Oldie-Revival: Buntes Hüpfspiel mit Ballereinlagen, das unter arg pedantischen Sprungorgien leidet.



Mat Hoffman's Pro BMX
Game Boy Color | Activision | 70 Mark

Aus eins mach zwei: Wer unlängst "Road Champs" gekauft hat, sieht nicht doppelt – "Mat Hoffman" ist fast das gleiche Spiel, nur mit Lizenz und einigen Optionen aufgepeppt. Somit gilt das gleiche wie schon damals: Für Hobby-Biker lohnt sich das komplexe und motivierende Modul auf jeden Fall.



Spider-Man 2: The Sinister Six
Game Boy Color | Activision | 70 Mark

Schwungvolle Spinne: Optisch ansprechende Fortsetzung des ersten Abenteuers mit einer Handvoll sinnvoller Verbesserungen.

The Mummy Returns
Game Boy Color | Universal | 70 Mark

Mullbinden-Action: War der erste Teil noch eine Knobelei, packten die Entwickler diesmal gleich mehrere Genres in den Speicher. Je nach Level hüpft Ihr durch Ruinen, duelliert Euch mit Feinden oder betätigt Euch an einer Zielkreuz-Ballerei. Optisch etwas fade, aber abwechslungsreich.



Tiny Toons Adventures: Busters großer Tag
Game Boy Color | Swing | 70 Mark

Bälle statt Blasen: Ordentlicher "Bubble Bobble"-Clone mit scrollenden Levels, leider nicht ganz so eingängig wie das Vorbild.

X-Men: Wolverine's Rage
Game Boy Color | Activision | 70 Mark

'Snikt'-Geschlitze: Geradliniges Jump'n'Slay-Spiel von der Stange, durch die Lizenz halbwegs interessant.



Ende einer Ära

Der wohlverdiente Ruhestand der Playstation ist nahe – MAN!AC blickt auf Anfänge und Zukunft des Sony-Welterfolgs, analysiert die Trends der vergangenen Jahre und betrachtet die besten 50 Spiele, die in keiner Sammlung fehlen dürfen.

Selbst als Konsolenveteran, Nintendo-Anhänger oder Sega-Fan kann man die Tatsache nicht leugnen, dass die Playstation in unserer Gesellschaft als Synonym für das Videospiel schlechthin steht. Mit über 80 Millionen weltweit verkauften Einheiten hat Sony der TV-Zockerei nicht nur im Kinderzimmer zu größter Popularität verholfen, es wurde auch das Wohnzimmer erobert und mit ihm das erwachsene Publikum. Nach über einem halben Jahrzehnt heißt es aber selbst für eine Erfolgskonsole wie die Playstation letztendlich 'Game Over' – und das nicht zuletzt wegen der Konkurrenz aus eigenem Haus. Die nächste Videospielgeneration hält Einzug und verdrängt ein weiteres Stück Konsolengeschichte. Unser Special erzählt Euch, wie alles begann, was Ihr noch an der 32-Bit-Front zu erwarten habt und welche Titel selbst heute noch jeden Pfennig wert sind.



Nie mehr als ein Prototyp: Nach dem Bruch mit Sony arbeitete Nintendo weiter an dem SNES-CD-Laufwerk.

Der Vater des Erfolgs

OHNE IHN GÄBE ES KEINE Playstation, der Sony-Konzern wäre um etliche Milliarden Mark ärmer und Sega könnte noch eine aktive Rolle im Hardwaremarkt einnehmen: Ken Kutaragi – der Vater der Playstation. 1975 stieg der ehrgeizige Japaner im Alter von 25 Jahren in den Sony-Konzern ein, der damals nicht zu den beliebtesten Zielen junger Ingenieurs-Studenten gehörte. Nach Arbeiten an LC-Bildschirmen und einer 2-Inch-Floppy-Disk begann Kutaragis Traum von der Playstation im September 1984, als er zum ersten Mal den Prototyp von Sonys System G in Aktion sah. Mit dieser (damals) mächtigen Grafik-Hardware konnten texturierte 3D-Objekte in Echtzeit animiert werden – in Verbindung mit einer Konsole wäre dies eine Revolution in der damals ausschließlich zweidimensionalen Videospielwelt, so Kutaragis Gedanke. Er war es auch, der in der zweiten Hälfte der Achtziger Kontakt zu Nintendo herstellte und im Oktober 1989 mit der grundlegenden Designarbeit an der Playstation begann. Nach dem Bruch mit Nintendo 1991 und der Zusage des damaligen Präsidenten Ohga werkelte Kutaragi schließlich als Kopf eines Zehn-Mann-Teams an der Entwicklung der hauseigenen Konsole. Nachdem er 1993 bei Gründung von Sony Computer Entertainment zu deren Vizepräsident im Bereich Forschung & Entwicklung befördert wurde, landete er einige Zeit später auf dem Chefsessel der amerikanischen Filiale. Heute, nach der Entwicklung und erfolgreichen Veröffentlichung der PS2, ist Kutaragi letztlich an der Spitze der japanischen Sony Computer Entertainment angelangt, zudem belegt er einen Posten im Aufsichtsrat der Konzernmutter Sony – der Firma, die ihm so viel zu verdanken hat.

Am Anfang war Nintendo

Eine Ironie der Geschichte ist es wohl, dass die Initialzündung zu Sonys erfolgsgekröntem Debüt im Spielemarkt vom Erzkonkurrenten kam: Nintendo ließ zu Beginn der Neunziger einen Deal mit Sony über die Entwicklung eines SNES-CD-Laufwerks platzen und wandte sich aus firmenpolitischen Gründen dem holländischen Rivalen Philips zu. Für Sony-Präsident Norio Ohga war Nintendos Vorgehen eine bösartige Erniedrigung, für Ausnahme-Ingenieur Ken Kutaragi hingegen eine willkommene Ge-



Lizenz zum Gelddrucken: Für die anfangs noch skeptischen Entwickler wandelte sich das Playstation-Dev-Kit nach kurzer Zeit zur Goldgrube.

legenheit, die Wut des Chefs auszunutzen und ihm das 'Ja' zu einem Konsolenprojekt in Eigenregie abzuringen. Obwohl man sich nach langen, nutzlosen Gesprächen komplett von Nintendo abwand, behielt man doch den Namen des ursprünglichen CD-Projekts bei: In Analogie zu hochgezüchteten Firmenrechnern, den Workstations, sollte das Gerät Playstation heißen – ein kraftvolles Computersystem, dessen ganze Leistung nur zum Spaß genutzt wird. Doch der Einstieg in die Videospielbranche war ein hartes Stück Arbeit für Kutaragi und sein Team: Entwickler und Publisher mussten nicht nur von der Leistungsfähigkeit und der Beherrschbarkeit der zukunftsweisenden 3D-Hardware überzeugt werden, sondern auch von den Verdienstmöglichkeiten mit Playstation-Software. Als Neueinsteiger lernte Sony allerdings aus den Fehlern das übermächtigen Rivalen Nintendo: Durch Verwendung von CDs statt Cartridges konnten die Spiele billiger sowie schneller, und damit jeweils nach tatsächlichem Bedarf des Marktes produziert werden. Den letzten Stein des Anstoßes gab die erste öffentliche Vorführung von Segas polygonaler Beat'em-Up-Premiere "Virtua Fighter" Mitte 1993. Vor allem Capcom zeigte sich beeindruckt von den neuen Welten, die texturierte Vielecke eröffneten – 3D wurde plötzlich zum feuchten Traum der Entwickler, und Sony bot die passende Hardware.


Kutaragi hat gut lachen: Mit der Playstation entthronte er den jahrelangen Konsolen-Herrscher Nintendo.

Grenzenloser Erfolg

Am 3. Dezember 1994 war es in Japan schließlich soweit: Die Playstation wurde mit zufriedenstellendem Ergebnis veröffentlicht, 100.000 Einheiten der Erstproduktionsmenge von 300.000 Konsolen wechselten an diesem Tag für jeweils 39.800 Yen den Besitzer. Im Mai 1995 durchbrach man in Japan die Millionengrenze, am 9. September kamen US-Amerikaner für 299 Dollar in den Genuss der 32-Bit-Konsole. Und nur knapp zwei Wochen später (am 21.9.1995) schlug die Playstation endlich in heimischen Gefilden auf – für ganze 599 Mark samt Joypad, Scart-Adapter und Demo-CD.

In Europa entpuppte sich Sonys grauer Plastikquader als Bestseller: Dank solidem Start-Lineup ("Ridge Racer", "Wipeout", "Toshinden") bzw. kurz darauf folgenden Reißern ("Tekken", "Destruction Derby") standen bis Weihnachten 1995 etwa 350.000 Konsolen in europäischen Haushalten. Übrigens durften sich 32-Bit-Fans schon nach acht Monaten über eine Preisreduktion freuen: Ab Mai 1996 kostete das Gerät nur noch 400 Mark – von sowas kann der Kunde heutzutage nur träumen.

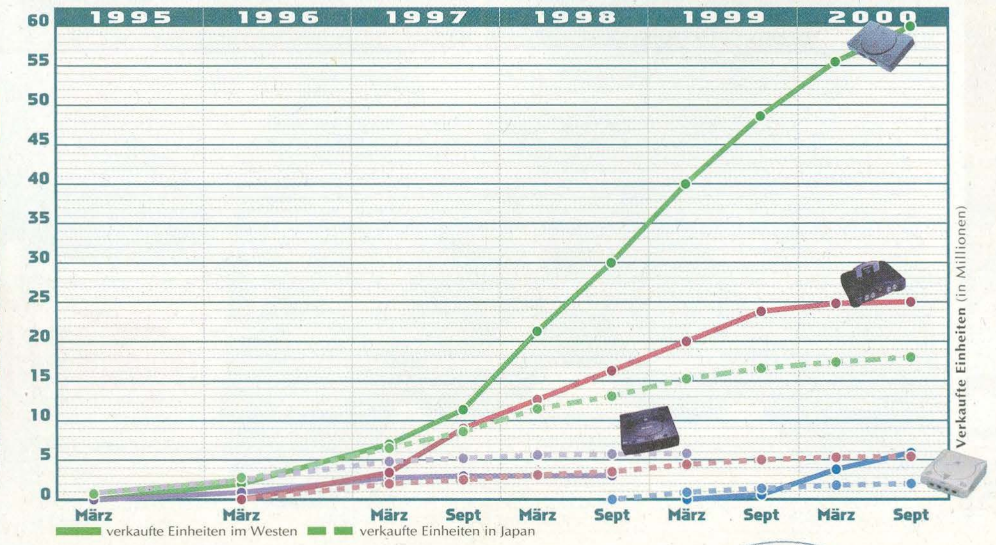
Marginale Änderungen

Im Gegensatz zu konkurrierenden Herstellern, die stets glücklos versuchten, die Lebensspanne einer Konsole durch die Veröffentlichung von Zusatzhardware (Segas 32X, Ataris Jaguar-CD oder Nintendos 64DD) zu verlängern, verzichtete Sony gänzlich auf eine periphäre Modernisierung. Auch die insgesamt fünf nachfolgenden Baureihen unterschieden sich in ihrer Architektur kaum: So nahm man eine kleine Änderung an den Chips vor, um den Wechseltrick unmöglich zu machen, durch den sich

Inhalt

Der Siegeszug in Zahlen

DIE SEIT IHRER VERÖFFENTLICHUNG DOMINANTE ROLLE der Playstation im Vergleich zu den direkten Konkurrenten Saturn und N64 erschließt sich auf den ersten Blick. Während allerdings die Sega-Konsole in Japan wie im Westen ein Schattendasein führte, konnte Big N in den letzten Jahren vor allem in den USA und Europa Boden gut machen. In unserer Statistik betrachten wir übrigens nur die Zeitspanne bis zur Veröffentlichung der PSone – neuesten Berechnungen zufolge hat Sonys 32-Bit-Hardware bereits die 100-Millionengrenze überschritten.

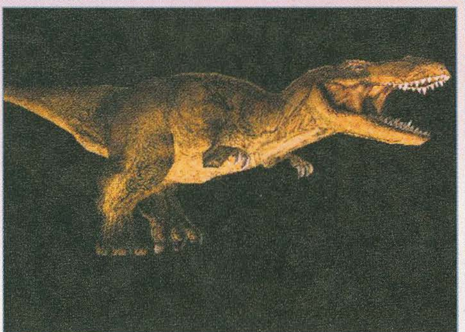




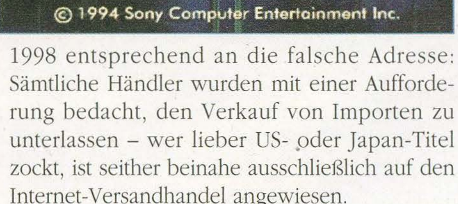
Import-Spiele auch ohne Umbau starten ließen. Zudem wurde die Halterung des Lasers verbessert, da sich dieser in der ersten Playstation-Auflage beizeiten verstellte. Äußerst ärgerlich war eine Rationalisierungsmaßnahme bei der letzten Baureihe der Ur-Playstation. Hier wurde der Parallelport ersatzlos gestrichen – Schummelmodule konnten somit nicht mehr zum Einsatz gebracht werden.

Ein Thema, das zum ersten Mal mit der Playstation immense Bedeutung im Konsolensektor erlangte, war das Raubkopieren. Was seit jeher hauptsächlich die Umsätze im Heimcomputer- bzw. PC-Bereich schmälerte, setzte sich nun auch bei der Playstation durch. Grund war zum einen der massive Preisverfall bei CD-Brennern und Rohlingen in der zweiten Hälfte der Neunziger, zum anderen die Unfähigkeit, mit wirkungsvollen Kopierschutz-Varianten schnell auf den Trend zu reagieren. Zudem wurde die Playstation im Gegensatz zum Saturn zu einem Massenprodukt, womit sich für die Hersteller von MOD-Chips ein riesiger Absatzmarkt eröffnete, der entsprechend mit immer ausgereifteren Versionen bedient wurde. Trotz verstärkter Strafverfolgung (die Zahl der Hausdurchsuchungen wegen Raubkopien stieg von 1997 bis 1998 um 900 Prozent) wurde Sony bis heute diesem Problem nicht Herr. Das große Pech für die Importfreaks: Da sich mit MOD-Chips sowohl NTSC-Titel als auch Kopien verwenden ließen, wurden sie in die halblegale Schmuddelecke gedrängt. Sonys verzweifelter (und vergeblicher) letzter Schlag gegen diese Problematik ging im Oktober 1998 entsprechend an die falsche Adresse: Sämtliche Händler wurden mit einer Aufforderung bedacht, den Verkauf von Importen zu unterlassen – wer lieber US- oder Japan-Titel zockt, ist seither beinahe ausschließlich auf den Internet-Versandhandel angewiesen.

Psygnosis "Wipeout" war nicht nur Starttitel, sondern auch spielbares Demo auf der beigelegten CD.



Mit dem Dino-Demo faszinierte Sony die Entwickler, Kunden bekamen noch einen 3D-Manta dazu.





Neuanfang am Ende

Der letzte große Wurf gelang mit der Einführung der PSone zum fünften PAL-Playstation-Geburtstag. Seit 29. September 2000 ersetzt bei uns die moderne, kompakte Ausführung das graue Gerät – mit Erfolg: Zum Jahreswechsel hatte Sony bereits zehn Millionen der kleinen weißen Konsolen weltweit untergebracht, trotz der Konkurrenz PS2. *sf*



PAD-EVOLUTION: **Eineinhalb Jahre nach dem Playstation-Start brachte Sony sein erstes Analog-Pad auf den deutschen Markt. Serienmäßige Rumblefähigkeit wurde bei uns aber erst mit dem Dual-Shock 1998 eingeführt.**

1995 Spielhallen-Erbe

Wie jedes andere Videospielsystem hat auch Sonys Konsolenneugeburt in puncto Software mit den üblichen Anfangsproblemen zu kämpfen: Zeitaufwändige Exklusiv-Entwicklungen sind noch selten, stattdessen sollen kostengünstige Spielhallenkonvertierungen oder Umsetzungen altbekannter und bewährter Konzepte kauflustige Playstation-Neukunden in den ersten Monaten über Wasser halten.

Im Falle des grauen 32-Bitters sind allerdings die vermeintlich schnellen Geldmacher vielen Exklusivtiteln spielspaßtechnisch klar überlegen – allen voran **Ridge Racer**, eine annähernde 1:1-Umsetzung des erfolgreichen Namco-Automaten. Der Erstling der bis heute fünfteiligen Serie zeigt auf beeindruckende Weise, welche Vorteile die noch junge dritte Polygon-Dimension gegenüber der altbackenen Bitmap-Technik für das Rennspielgenre bietet: Realistischeres Fahrgefühl, vielseitigere Optik und lebensnaher Geschwindigkeitsrausch. Einigen Konkurrenzproduktionen wie **Wipeout** oder **Destruction Derby** gelingt der Einstieg in die noch unbekannte Zockerdimension ebenfalls, Gurken wie der Trendsportmix **Extreme Games**, der SciFi-Ego-Shooter **Kileak the Blood** oder der dröge Future-Racer **Cyberspeed** zeigen mit grobpixeligen Texturen und peinlichen Clipping-Fehlern jedoch gnadenlos die Schattenseiten der schönen neuen Spielewelt auf.



Vergessener Pionier: Cyberhase "Jumping Flash" gebührt der Titel des ersten richtigen 3D-Jump'n'Runs.

Auch in anderen Genres geht der Trend unaufhaltsam Richtung dritte Dimension: Prügelorgien (**Tekken, Toshinden**) stellen durch die Eroberung der Raumes ganz neue taktische Forderungen an den Konsumenten, ebenso Jump'n'-Runs (**Jumping Flash**) oder klassische Knobeleien (**Lemmings 3D**). Wer eher auf traditionelle Bitmap-Spielerlebnisse abfährt, wird in den Anfangstagen der Playstation noch gut bedient: Die Hardware-Power macht erstmals verlustfreie Arcade-Portierungen (**Raiden Project**, **Parodius Deluxe**) möglich, typische 16-Bit-Konzepte wie **Rayman** oder der "Super Probotector"-Verschnitt **Rapid Reload** erstrahlen in technisch bisher ungewohnter Qualität. *cg*



Arcade-Luftkampf: Die Playstation-Umsetzung von Namcos "Ace Combat" hieß bei uns "Air Combat".

Ein Jahr in Zahlen

getestete Spiele: 23

It's a MAN!AC: 3

Spielspaßdurchschnitt pro Monat

Jahresdurchschnitt

Jan Feb März April Mai Juni Juli Aug Sept Okt Nov Dez

ALLER ANFANG IST SCHWER: Nach den hochkarätigen Starttiteln rauscht die Spielspaßkurve wegen vieler hingeschluderter Gurken in den Keller.

Action, Action-Adventure, Adventure, Beat'em-Up, Denkspiel, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiel, Rollenspiel, Sport, Strategie/Simulation

IN SERIE

RIDGE RACER

NAMCO



DIE BEINAHE PERFEKTE UMSETZUNG des populären Automaten dürfte nicht unwesentlich zum Erfolg der Sony-Konsole beigetragen haben – dank rasend schneller Polygon-Optik, eingängiger Steuerung und brillantem Kursdesign. Zusammen mit Segas "Daytona USA" läutete der Namco-Flitzer eine neue Rennspiel-Ära ein.

NAME	JAHR	WERTUNG
Ridge Racer	1995	★★★
Ridge Racer Revolution	1996	★★★★
Rage Racer	1997	★★★★★
Ridge Racer Type 4	1999	★★★★★

WIPEOUT

SONY



ZUKUNFT 'MADE IN ENGLAND': Psygnosis' pfeilschnelles Gleiterrennen sorgte mit haarigen Sprungeinlagen und waghalsigen Berg- und Talfahrten für Schwindelanfälle – Tugenden, die mit jeder Episode weiter perfektioniert wurden. Dank zusätzlicher Strecken aus den ersten beiden Folgen ist die Special Edition der beste Teil der Serie.

NAME	JAHR	WERTUNG
Wipeout	1995	★★★
Wipeout 2097	1996	★★★★
Wipeout 3	1999	★★★★
Wipeout 3 Special Editon	2000	★★★★★

TEKKEN

NAMCO



"VIRTUA FIGHTER" ODER "TEKKEN" – welcher 3D-Klopper ist besser? Eine Frage, die die Prügelfraktion in zwei Lager teilt. Wer nur eine Playstation sein Eigen nennt, muss sich darüber aber keine Gedanken machen. Unangefochten regiert dort die "Tekken"-Reihe – die erfolgreichste Beat'em Up-Serie der 32-Bit-Ära.

NAME	JAHR	WERTUNG
Tekken	1995	★★
Tekken 2	1996	★★★★
Tekken 3	1998	★★★★

1996 Abenteuerland

Der Aufbruch in die dritte Dimension ist endgültig nicht mehr aufzuhalten: Vereinzelte 2D-Ausrutscher können nicht darüber hinwegtäuschen, dass in der Playstation-Zukunft polygonal gezockt wird. Kreative Entwickler freuen sich über neue technische Möglichkeiten, ihre Ideen umzusetzen, Konsumenten auf einen Haufen innovativer Spiele.

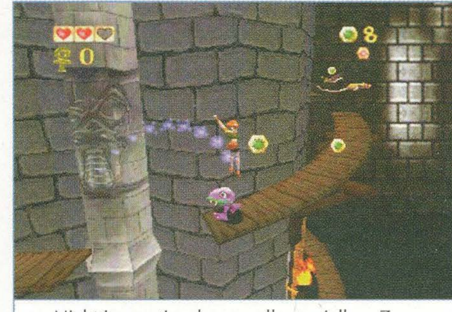
Vor allem die so genannten Third-Person-Perspektive hat es den Schaffenden angetan. Miyamotos erfolgreicher Versuch, mit "Super Mario 64" das bislang 'platte' Jump'n'Run-Genre in räumliche Welten zu führen, findet zahlreiche Nachahmer. Allerdings beschränken sich die meisten Produktionen noch auf vorgegebene Hüpfpfade kreuz und quer durch Polygonkulissen (**Pandemonium**, **Crash Bandicoot**), völlige Erkundungsfreiheit wird dem Zocker erstmals in **Tomb Raider** zugestanden. Noch fesselnder als die Abenteuer von Lara Croft präsentiert sich **Resident Evil**: Die Mischung aus brutalem Monstermeucheln und Horrorfilm-reifen Schockeffekten gerät zum Synonym für Hochspannung am Joypad.

Ein Genre, das auf dem PC immer beliebter wird, bleibt auf der Konsole ein Stiefkind: Vielverprechende Ego-Action wie **Disruptor**, **Alien Trilogy** oder **Descent** wird nicht zum erhofften Verkaufsschlager. Dafür gelingt es Electronic Arts, mit dreidimensionalen **Fifa**-, **NHL**- und **NBA**-Fortsetzungen das Sportfieber vergangener 16-Bit-Tage neu zu entfachen. *cg*

Schlicht, aber fesselnd: "Fade to Black", der 3D-Nachfolger zu "Flashback".



Vom Index verschont: Die SciFi-Ballerei "Disruptor" gehörte zu den ersten Ego-Shootern auf der Playstation.



Nicht innovativ, aber exzellent spielbar: Zum linearen Hüpfer "Pandemonium" gab's ein Sequel.

Ein Jahr in Zahlen

136 getestete Spiele

It's a MAN!AC: 17

Spielspaßdurchschnitt pro Monat (Jahresdurchschnitt)

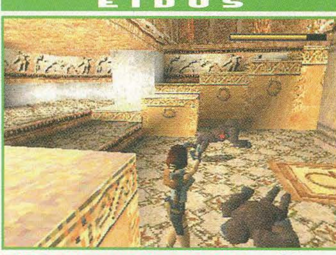
WIE 1995 dominieren Actiontitel das Angebot, gefolgt von Sportspielen. Diese Aufteilung sollte sich bald zu Gunsten des Sportsegments ändern.

Action 40, Action-Adventure 6, Adventure 7, Beat'em-Up 12, Denkspiel 3, Geschicklichkeit 6, Jump'n'Run 7, Rennspiel 17, Rollenspiel 7, Sport 31, Strategie/Simulation

IN SERIE

TOMB RAIDER

EIDOS

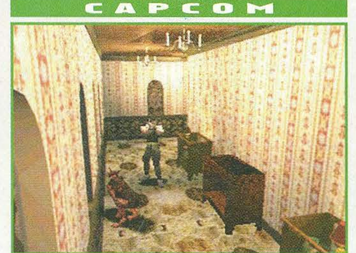


DIE GEBURT EINER LEGENDE: Millionen von Zockern weltweit haben Powerlady Lara Croft bei ihren spannenden Abenteuern in versunkene Städte und düstere Pyramide begleitet. Wegen seiner stimmigen Atmosphäre und des motivierenden Levelaufbaus gilt der innovative Erstling immer noch als bester Teil der Serie.

NAME	JAHR	WERTUNG
Tomb Raider	1996	★★★★★
Tomb Raider 2	1997	★★★
Tomb Raider 3	1998	★★★
Tomb Raider 4	1999	★★★★
Tomb Raider 5	2000	★★★★

RESIDENT EVIL

CAPCOM



SCHRECKEN HAUTNAH: Zombies massakrieren, Schlüssel suchen – Capcoms Gruselei war nie innovativ, dafür aber spannend wie kein Spiel zuvor. Die durchweg hohe Qualität der Serie wurde nur durch die öde Lightgun-Orgie geschmälert.

NAME	JAHR	WERTUNG
Resident Evil	1996	★★★★★
R. E. Director´s Cut	1997	★★★★★
Resident Evil 2	1998	INDIZIERT
R. E. 3 Nemesis	2000	★★★★
R. E. Gun Survivor	2000	★

CRASH BANDICOOT

SONY



HELDENTAUGLICH: Eigentlich sollte Naughty Dogs Jump'n'Run-Held als Maskottchen für die Sony-Konsole fungieren. Daraus wurde zwar nichts, dafür bleibt uns die Beutelratte mit tollen Hüpfabenteuern und einem Funracer in Erinnerung.

NAME	JAHR	WERTUNG
Crash Bandicoot	1996	★★★
Crash Bandicoot 2	1997	★★★★
Crash Bandicoot 3	1999	★★★★★
Crash Team Racing	1999	★★★★
Crash Bash	2000	★★

FORMEL 1

SONY



FÜHRENDER RENNSTALL: Seit dem Debüt 1996 fährt Sonys F1-Serie in der Spitzengruppe. Während die ersten zwei Teile von Bizarre Creations gefertigt wurden, kamen 1998 die Schotten Visual Sciences zum Zug – und lieferten auch gleich das technisch schwächste F1 ab. Die letzten drei (gelungenen) Ausgaben stammen von Studio 33.

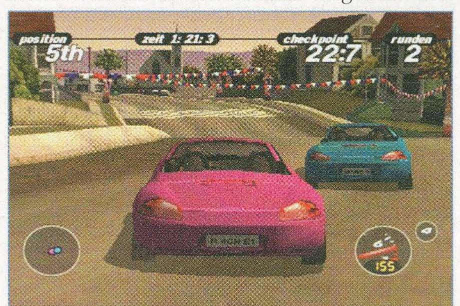
NAME	JAHR	WERTUNG
Formel 1	1996	★★★★
Formel 1 `97	1997	★★★★
Formel 1 `98	1998	★★★
Formel 1 `99	1999	★★★★★
Formel 1 2000	2000	★★★★★
Formel 1 2001	2001	★★★★

Exklusiv-Rolle

Was lange währt, wird endlich gut – eine Bauernweisheit die zumindest bei der Entwicklung von Videospielen des Öfteren zutrifft. Denn gerade die Produktion eines epischen Rollenspiels mit komplexer Story und zahllosen Grafiksets verschlingt nicht selten etliche Jahre. Sah's auf der Playstation in diesem Genre bislang eher düster aus, sorgt allein die Ankündigung von **Final Fantasy 7** im RPG-begeisterten Japan für steigenden Hardwareabsatz. Und die Fans werden nicht enttäuscht: Eine mitreißende Geschichte, traumhafte Renderkulissen und vor allem die spektakulären FMV-Sequenzen machen den siebten Teil der Endlosreihe zum internationalen Blockbuster. Der Preis des ersten PAL-Märchens geht zwar an **Suikoden**, Konamis altmodisches Bitmap-Abenteuer erreicht aufgrund mangelnder audiovisueller Qualitäten aber kein Massenpublikum. Mit "Final Fantasy 7" sind einem Konsolen-Rollenspiel hingegen erstmals auch hierzulande hohe Verkaufszahlen vergönnt. Und die Branche reagiert: In den folgenden Jahren wird ein guter Teil der in Japan mittlerweile zuhauf vorhandenen Fantasy-Spektakel in Europa veröffentlicht. Auch sonst geht's auf der Sony-Konsole ausgesprochen phantastisch zu: Vampirfreunde starten mit **Castlevania** und **Legacy of Kain** nächtliche Action-Adventure-Streifzüge, Strategieliebhaber taktieren rundenbasiert in **Vandal Hearts** oder ziehen bei der gelungenen PC-Konvertierung **Warcraft 2** in den Echtzeitkrieg gegen grunzende Orkbanden. Ansonsten macht sich der vielzitierte Fortsetzungswahn einiger Entwickler in diesem Jahr erstmals deutlich bemerkbar: Fast jedes Spiel, das in der Vergangenheit auch nur halbwegs Erfolg verbuchen konnte, wird mit mehr oder minder hochwertigen Sequels bedacht. *cg*

Das Old-School-RPG "Suikoden" hatte trotz toller Spielbarkeit keine Chance gegen "Final Fantasy 7"


Unkomplizierte Taktikschlachten mit Rollenspiel-einschlag: das rundenbasierte "Vandal Hearts".



Lizenzflitzer: Im noblen "Porsche Challenge" rast Ihr in originalgetreuen Boxstermodellen um die Wette.

Ein Jahr in Zahlen

getestete Spiele: 159
It´s a MAN!AC: 25

Spielspaßdurchschnitt pro Monat (Jahresdurchschnitt 70%)

FANTASY IM AUFWIND – Im Vergleich zu RPG-mageren PAL-16-Bit-Zeiten wirken drei Rollenspiele in einem Jahr geradezu wie eine Offensive.

Action 46 · Action-Adventure 9 · Adventure 3 · Beat´em-Up 14 · Denkspiel 3 · Geschicklichkeit 8 · Jump´n´Run 10 · Rennspiel 23 · Rollenspiel 3 · Sport 26 · Strategie/Simulation 14

IN SERIE

FINAL FANTASY 7
SQUARE

TRENDBEGRÜNDER IN DEUTSCHLAND: In Japan bürgen Squares Fantasy-Epen seit NES-Zeiten für packende RPG-Unterhaltung und hohe Verkaufszahlen, hierzulande ging's erst ein paar Jahre später los. Im Vergleich zu den japanophilen Episoden 7 und 9 war der achte Teil zum Leidwesen vieler Fans westlich angehaucht.

NAME	JAHR	WERTUNG
Final Fantasy 7	1997	★★★★
Final Fantasy 8	1999	★★★★
Final Fantasy 9	2001	★★★★★

ABE´S ODDYSEE
GT



BACK TO THE ROOTS: Als sich die gesamte Entwickler-Schar auf dreidimensionale Welten stürzte, überraschte Lorne Lanning mit einem aufwändig inszenierten 2D-Jump'n'Run. Tolpatsch Abe hüpfte sich Bild für Bild in die Herzen der Spieler. Dieses Jahr folgt sein erster 3D-Ausflug in "Munch's Oddysee" exklusiv auf der Xbox.

NAME	JAHR	WERTUNG
Abe´s Oddysee	1997	★★★★
Abe´s Exoddus	1998	★★★★★

COLONY WARS
SONY



ES GEHT AUCH OHNE STAR TREK: Psygnosis' "Wing Commander"-inspirierte Weltraumschlachten gehören spielerisch wie optisch zu den besten Actiontiteln für die Playstation. Obwohl mit jeder Episode die gröbsten Mängel des Vorgängers ausgemerzt wurden, hatten alle Teile eines gemeinsam: den hammerharten Schwierigkeitsgrad.

NAME	JAHR	WERTUNG
Colony Wars	1997	★★★
Colony Wars 2: Vengeance	1998	★★★★
Colony Wars 3: Red Sun	2000	★★★★★

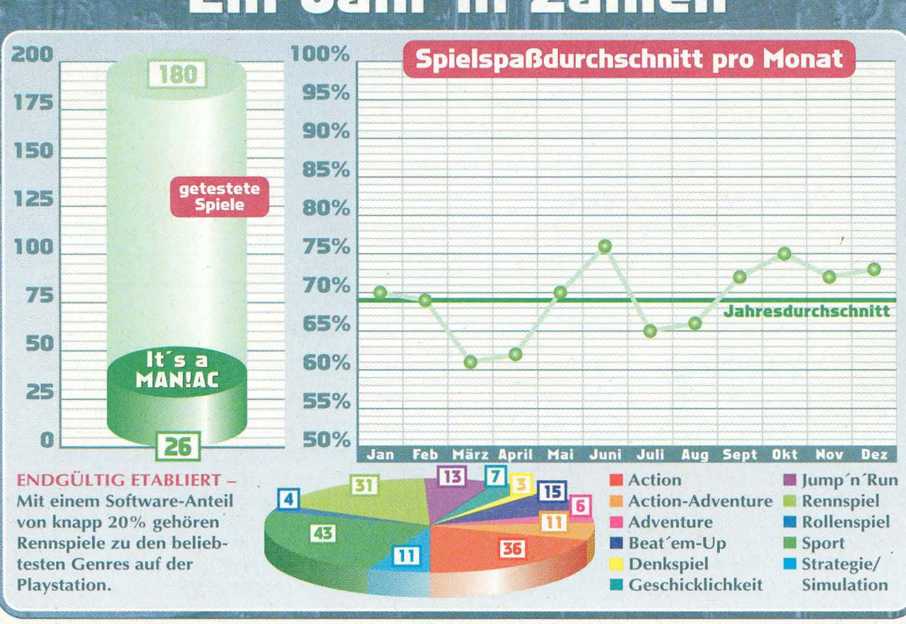
1998 Pole Position

Auch wenn sich Polygon-Rennspiele bereits seit "Ridge Racer" enormer Beliebtheit erfreuen, gelingt der endgültige kommerzielle Durchbruch erst mit **Gran Turismo**. Selbst Menschen mit tiefer Videospielaversion werden von Sonys komplexer Bolidensimulation in ihren Bann gezogen; weltweit gehen beide Playstation-Episoden zusammen fast sechs Millionen mal über die Verkaufstresen. Zocken ist nicht länger Kinderkram, sondern ein etablierter Teil der Erwachsenen-Unterhaltungsindustrie. Doch auch andere Entwickler verstehen sich auf die hohe PS-Kunst, allen voran das englische Urgestein Codemasters: Mit **Colin McRae Rally** und **Toca 2 Touring Cars** buhlen zwei hervorragende Playstation-Flitzer um die Gunst des rennbegeisterten Publikums, hohe Verkaufszahlen sind aber nur der Lizenz-Rally vergönnt.

Auf dem absteigenden Ast befindet sich hingegen ein anderes, seit den Branchenanfängen existentes Genre: das Actionspiel. Klassische Ballerorgien wie **Apocalypse** (mit Bruce Willis in der Rolle eines stahlharten Endzeitkämpfers), das "Probotector"-inspirierte **Assault** oder das grafische Effektgewitter **One** bleiben wie Blei in den Regalen liegen. Auch Acclaims futuristischer Ego-Shooter und "Descent"-Clone **Forsaken** kommt nur bei den Kritikern gut an: Als Konsequenz aus der Pleite konzentriert sich der US-Entwickler in den folgenden Jahren fast völlig aufs N64. *cg*


Unverdient: Die Tourenwagen-Sim "Toca 2" ging in der allgemeinen "Gran Turismo"-Euphorie fast unter.

Zweite Wahl: "Tommi Mäkinen Rally" hatte gegen Codemasters-Konkurrent Colin McRae keine Chance.



ENDGÜLTIG ETABLIERT – Mit einem Software-Anteil von knapp 20% gehören Rennspiele zu den beliebtesten Genres auf der Playstation.


Acclaims SciFi-Ballerei "Forsaken" war trotz guter Kritiken kein kommerzieller Erfolg beschieden

IN SERIE

GRAN TURISMO

SONY

DER ROLLS ROYCE UNTER DEN 32-BIT-RASERN: Über 100 lizenzierte Nobelkarossen, die anspruchsvolle aber intuitive Steuerung und ein hochmotivierender Karriere-Modus bannten selbst eiserne Videospielverweigerer ans Pad. Allein das in allen Disziplinen verbesserte Sequel (fast 600 Autos!) konnte den exquisiten Erstling noch toppen.

NAME	JAHR	WERTUNG
Gran Tursimo	1998	★★★★★
Gran Turismo 2	2000	★★★★★

COLIN MCRAE RALLY

CODEMASTERS



STEINIGER WEG: Bei der ersten Ankündigung von "Colin McRae" überwog die Skepsis: Ein Rally-Spiel ganz ohne Kontrahenten und nur gegen die Uhr? Die fertige Raserei überzeugte dann jedoch auf ganzer Linie: Die detailreiche Grafik und das perfekte Fahrgefühl faszinierten selbst chronische Offroad-Muffel.

NAME	JAHR	WERTUNG
Colin McRae Rally	1998	★★★★★
Colin McRae Rally 2	2000	★★★★★

SPYRO THE DRAGON

SONY



MARIO-KONKURRENZ 'MADE IN USA': Ähnlich den Genre-Kollegen Croc und Gex sprang und flog auch Insomniacs Mini-Drache Spyro völlig frei durch riesige 3D-Welten. Brillante Knuddeloptik und abwechslungsreiche Aufgabenstellung machten die Trilogie zum würdigen 32-Bit-Gegenspieler von Nintendos Kultklempner.

NAME	JAHR	WERTUNG
Spyro the Dragon	1998	★★★★
Spyro the Dragon 2	1999	★★★★
Spyro the Dragon 3	2000	★★★★

1999 ... Trendsetter

Technisch beeindruckendes Gleiterrennen aus deutschen Landen: "Killer Loop" von FEB.

Masse und Klasse: In keinem anderen Jahr der Playstation-Geschichte vergeben wir unsere begehrte "It's a MAN!AC"-Auszeichnung für außergewöhnliche Produkt-Qualität häufiger als 1998. Ob Rennspiel (**Ridge Racer Type 4**, **V Rally 2**), Beat'em-Up (**Bloody Roar 2**, **Tekken 3**), Ballerorgie (**R-Type Delta**) oder Jump'n'Run (**Croc 2**, **Crash 3**) – Fans jedes Genres werden großzügig mit hochkarätigem Nachschub versorgt.

Dabei handelt es sich zwar mehrheitlich um Fortsetzungen altbekannter Hits, doch auch interessante Neuentwicklungen schaffen den Sprung an die Spielspaß-Obergrenzen: Sonys ungewöhnliches Hüpfspektakel **Ape Escape** nutzt erstmals konsequent die beiden Analogsticks des Dual-Shock-Pads, **Syphon Filter** bietet knallharte Anti-Terror-Action mit James-Bond-Einschlag. Düstere Töne schlägt **Soul Reaver** an, ein gruseliges Vampirabenteuer in Crystal Dynamics "Legacy of Kain"-Universum. Und Konami präsentiert endlich, worauf die gesamte Zockerwelt dank geschickt gesteuertem Werbehype sehnsüchtig wartet: **Metal Gear Solid**. Völlig überraschend dagegen der Erfolg eines anderen Titels: Nicht zuletzt durch tatkräftige Werbeunterstützung einer großen deutschen Tageszeitung wird die coole Verfolgungsjagd **Driver** zum erfolgreichsten Playstation-Titel des Jahres.

Der Preis für den wohl bedeutendsten 32-Bit-Silberling (bezogen auf die Zukunft des Videospiels) geht klar an **Tony Hawk's Skateboarding**: Ähnlich wie zuvor "Gran Turismo" spricht Activisions unkomplizierte aber höchst motivierende Skaterei ganz neue Käuferschichten an. Natürlich erkennen auch andere Hersteller das bisher brachliegende Marktpotenzial: In den Folgejahren wird vom BMX-Rad über's Snowboard bis hin zum Tretroller so ziemlich jedes Trendgerät digital umgesetzt. *cg*

Futuristischer Polizeieinsatz mit knallhartem Schwierigkeitsgrad: Psygnosis' "G-Police 2".



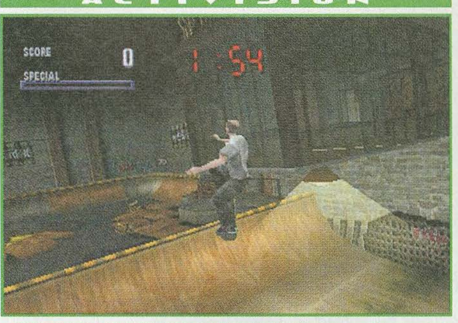
Hightech-Blender: "Omega Boost" kombinierte optische Brillanz mit abwechslungsarmer Fließbandaction.

Ein Jahr in Zahlen

QUALITÄTS-HÖHEPUNKT: In keinem Jahr zuvor oder danach war das Verhältnis zwischen getesteten Spielen und vergebenen MAN!AC-Awards höher.

IN SERIE

TONY HAWK´S SKATEBOARDING
ACTIVISION



DER TRENDSPORT-URVATER: Activisions exzellent spielbare Skater-Sim schlug dank des leicht erlernbaren aber tiefgründigen Tricksystems und des treibenden Indie-Soundtracks ein wie eine Bombe – noch immer ein Hit!

NAME	JAHR	WERTUNG
Tony Hawk´s Skateboarding	1999	★★★★★
Tony Hawk´s Pro Skater 2	2000	★★★★★
Tony Hawk´s Pro Skater 3	NOCH NICHT ERSCHIENEN	

DINO CRISIS
CAPCOM



DER "RESI"-ERFINDER AUF ABWEGEN: Orientierte sich der erste Teil der Dinohatz wegen des anspruchsvollen Rätselparts noch an der hauseigenen Zombiesaga, warf Mastermind Shinji Mikami beim Nachfolger den Knobelballast über Bord. Das Ergebnis: Schweißtreibende Ballerorgien gegen fantastisch animierte Urzeitviecher.

NAME	JAHR	WERTUNG
Dino Crisis	1999	★★★★
Dino Crisis 2	2000	★★★★★

METAL GEAR SOLID
KONAMI



16-BIT-PAUSE: Nach zwei NES-Einsätzen ging Spezialagent Solid Snake zum dritten Mal auf Terroristenjagd – und die Zockerwelt begleitete ihn. Filmreife Thrilleratmosphäre und eine innovative Mixtur aus brachialen Feuergefechten und stillen Infiltrationseinlagen machten Hideo Kojimas Langzeitproduktion weltweit zum Megaseller.

NAME	JAHR	WERTUNG
Metal Gear Solid	1999	★★★★★
MGS Special Missions	1999	★★★★

2000 Massenpanik



Playstation-Veteran: "Destruction Derby Raw" markiert den Höhepunkt der Verschrottungssaga.

Knallhart: "Tenchu 2" kombiniert blutige Ninja-Gefechte mit Infiltrationsaction à la "Metal Gear Solid".

Ein Blick in unsere Tabelle genügt: Das neue Millennium beschert dem treuen Playstation-Besitzer zwar eine nie zuvor dagewesene Spieleflut, vom qualitativen Gesichtspunkt kann 2000 aber nicht mit den vergangenen Jahren konkurrieren. So pendelt sich der Spielspaßdurchschnitt auf zwölf Monate lediglich bei schwachen 66% ein, das Verhältnis von getesteter Software zu vergebenem MAN!AC-Award ist ebenfalls deutlich geringer als in den letzten Jahren.

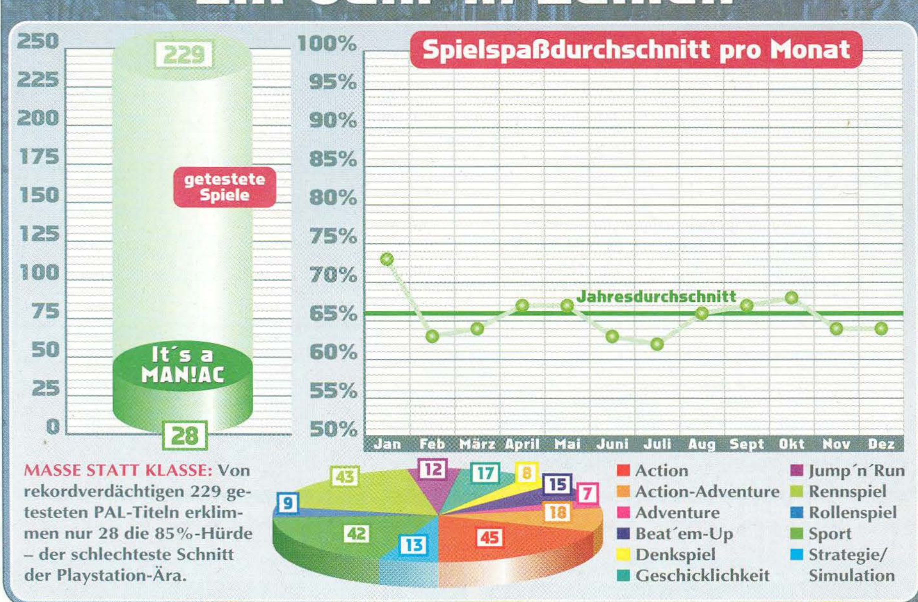
Schuld daran sind weniger die mäßig erfolgreichen Konsolen der Konkurrenz, als vielmehr der Japan-Start des firmeneigenen Nachfolgesystems: Immer mehr Hersteller konzentrieren sich bei der Spieleentwicklung auf die vielversprechende PS2, der 32-Bit-Vorgänger wird vornehmlich mit kostengünstigen Fließbandproduktionen überschwemmt.

Doch natürlich stechen auch im nunmehr sechsten Lebensjahr von Sonys grauer Wunderkiste ein Reihe Highlights aus der Menge durchschnittlicher Massenware hervor. Vor allem RPG-Fans haben keinen Grund zur Klage: Ubi Soft veröffentlicht den zauberhaften Game-Arts-Klassiker **Grandia,** der zuvor nur für Segas Saturn erschienen war, und Square beschreitet mit dem actiongeladenen **Vagrant Story** neue Wege im mittlerweile recht eingefahrenen Rollenspielgenre. Erstmals lassen sich mit dem Horror-Thriller **Parasite Eve 2**, der Mech-Taktik **Front Mission 3** und dem Fantasy-Spektakel in Aquarell-Farben **Saga Frontier 2** Episoden weiterer populärer Serien des "Final Fantasy"-Erfinders in Deutschland blicken. PS-Freaks frohlocken angesichts der brillanten Renn-Sequels **Gran Turismo 2** und **Colin McRae Rally 2** sowie der ordentlichen Marathon-Raserei **Die 24 Stunden von LeMans**. Keinen Grund zur Freude haben hingegen Ego-Shooter-Fans: Weder die hundsmiserable Umsetzung des N64-Hits **Armorines** noch Electronic Arts' überfällige Langzeitproduktion **Alien Resurrection** erfüllen die hochgesteckten Erwartungen. Wer Ballern will, greift stattdessen zu den genialen Fortsetzungen von **Dino Crisis** oder **Syphon Filter**. *cg*



Multiplayergaudi: Bei Crashs Ausflug ins Fun-Racer-Genre geht die Post ab ("Crash Team Racing").

Ein Jahr in Zahlen



MASSE STATT KLASSE: Von rekordverdächtigen 229 getesteten PAL-Titeln erklimmen nur 28 die 85%-Hürde – der schlechteste Schnitt der Playstation-Ära.

Gurkenparade – Die Playstation Flop 5

1. RIDING STAR
TANTALUS, 2000

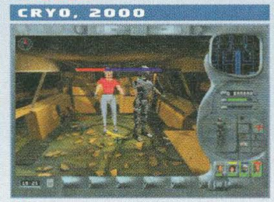


HÖLLENRITT: Gaul striegeln, Stall ausmisten – Tantalus flachsinnige Kleppersim fesselt Euch mit faszinierenden Einblicken in den Alltag einer Pferdebesitzerin. Traurigster Höhepunkt: Die unsäglich primitiven Reiteinlagen.

2. PERFECT ASSASSIN
GROLIER, 1998


SPIELSPASS-ATTENTAT: Grobpixelige Bitmap-Optik, verwirrende Menüführung und unsäglicher Simpel-Parser – Groliers geschickt als Action-Adventure getarnte Detektiv-Arbeit ist nichts weiter als eine digitale Zumutung.

3. UBIK
CRYO, 2000


SÜNDENBOCK: Wer Spielspaß hasst, liebt Cyro. Stellvertretend für die ungezählten Software-Debakel des französischen Flop-Großmeisters soll der Strategiekrampf nach Buchvorlage als leuchtendes Beispiel dienen.

4. THE MISSION
MICROIDS, 2001


LIZENZIERTER DRECK: Mit dem Fußball gegen Ninjas – was sich bereits hanebüchen liest, spielt sich keinen Deut besser. Unverständlich, dass Sportzubehör-Hersteller Nike seinen Namen für diese virtuelle Peinlichkeit hergab.

5. PLAYER MANAGER
ANCO, 1997



LIZENZLOS SCHLECHT: Ihr liebt Tabellenkalkulation, nutzt Ladepausen gern für Haushaltsarbeiten und empfindet Spielesound als ablenkendes Übel? Dann bietet Euch Ancos einschläfernder Fußballmanager perfekte Unterhaltung.

2001 Ausverkauf


32-Bit-Abschied von Sony Cambridge: "C-12" verbindet packende Endzeit-Action mit kleinen Rätseleien.

Sonys Marketingvorgabe, die Playstation (beziehungsweise PSone) künftig als preiswerte Kinderkonsole einzustufen, um eine klare Abgrenzung zum 128-Bit-Nachfolger sicherzustellen, wird von den Softwareentwicklern schneller als erwartet in die Tat umgesetzt. Bereits Anfang des Jahres zeichnet sich ein trauriger Trend ab: Die Vorstellung, dass man ein jüngeres Publikum mit anspruchslosen bis schlechten Titeln kostengünstig zufriedenstellen kann, resultiert in zahlreichen mäßigen 08/15-Produktionen: Ramschveteran 3DO verwöhnt die Playstation-Besitzer eifrig mit ungezählten **Army Men**-Epsioden, zig durchschnittliche Renn- und Sportspiele werden hastig auf den Markt gebracht, um noch schnell ein bisschen Kohle mit der sterbenden Konsole einzufahren. Hochwertige Ausnahmen für das angepeilte Zielpublikum wie der Spaßraser **Toy Story Racer** oder die unterhaltsame Weihnachtsverarsche **The Grinch** sind leider selten. Reife Zocker dürfen sich immerhin noch an einer Handvoll Hochkaräter erfreuen: **Alone in the Dark – The New Nightmare** wird zur neuen Gruselreferenz, nach langer Entwicklungszeit erblicken auch Sunflowers' Action-Adventure **Technomage** und die RPG-Hoffnung **Legend of Dragoon** das Licht der Kaufhäuser. Zur Entäuschung des Jahres mutiert **Driver 2**. Die spielerisch ansprechende Fortsetzung der populären Gangsterkutscherei wird von unerklärlichen Grafik-Slowdowns gnadenlos niedergebrettert – schade. *cg*


Spaßiges Schafehüten: Empires "Sheep" ist einer der letzten innovativen PSone-Titel.



Epochaler "Final Fantasy"-Konkurrent auf vier CDs: Sonys Mammut-RPG "Legend of Dragoon".

Ein Jahr in Zahlen

100 – 75 – 50 – 25 – 0
96 getestete Spiele bis August
It's a MAN!AC: 6

Spielspaßdurchschnitt pro Monat
100% 95% 90% 85% 80% 75% 70% 65% 60% 55% 50%
Jan Feb März April Mai Juni Juli Aug Sept Okt Nov Dez
Jahresdurchschnitt

AUF UND AB – Die positiven Ausschläge auf der Skala werden durch vereinzelte Hits verursacht, ansonsten geht's dieses Jahr bislang höchst mäßig her.

16 – 7 – 10 – 6 – 2 – 1 – 11 – 16 – 4 – 19 – 4
Action, Action-Adventure, Adventure, Beat´em-Up, Denkspiel, Geschicklichkeit, Jump´n´Run, Rennspiel, Rollenspiel, Sport, Strategie/Simulation

Cast Away

Getestet und für schlecht befunden: "Youngblood" blieb den Käufern erspart.

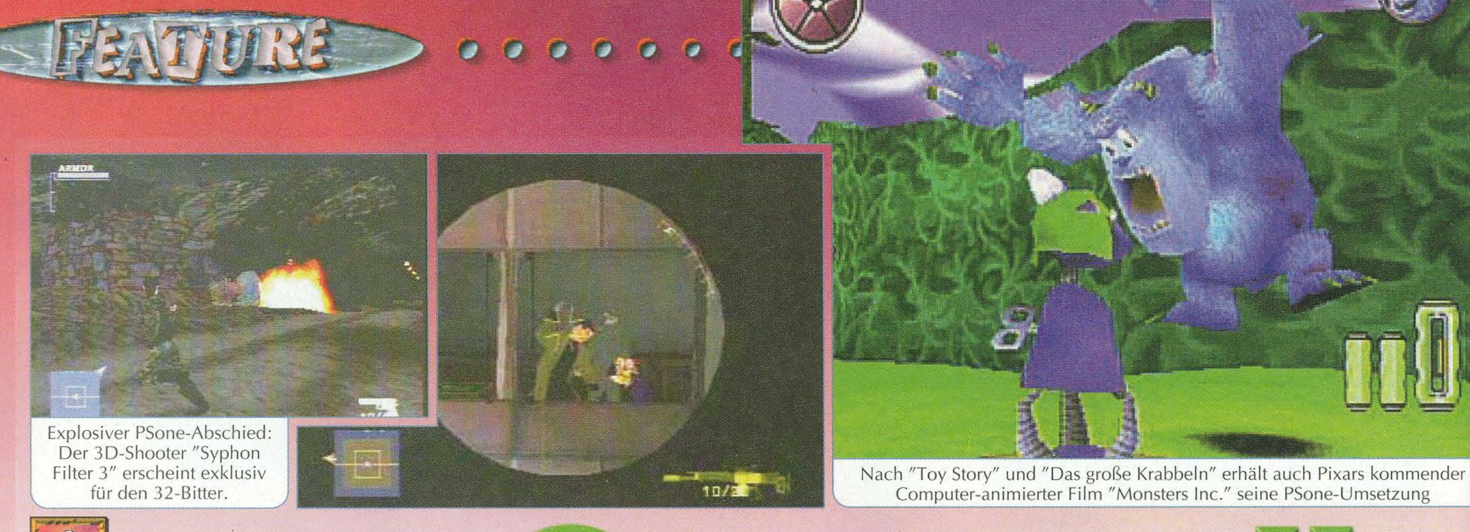
VERSCHOLLEN: Endlose Entwicklungszeiten und ständige Terminverzögerungen sind dem Videospielfan hinlänglich bekannt. Nicht selten wird aber ein vollmundig angekündigter Titel sang- und klanglos von den Release-Listen der Hersteller gestrichen. So natürlich auch geschehen in sieben Jahren Playstation-Geschichte: Trotz großer Beachtung in der MAN!AC wurden z.B. weder Psygnosis' Iso-Fantasy "Elric" noch deren innovativer Endzeit-Mix aus Strategie-, Abenteuer- und Simulationselementen "The Fallen" je fertiggestellt. Genauso erging es dem Action-Adventure "Athanor" (ebenfalls Psygnosis) und der pfiffigen Panzertaktik "Tanktics" von DMA Design. "Youngblood" schaffte es immerhin in unser Testlabor – wohlwissend um die mäßige Qualität der Echtzeitstrategie verzichtete Publisher GT Interactive aber auf die Veröffentlichung. Einen Sonderfall stellt "Thrill Kill" dar: Gerade fertiggestellt, wurde die harte Psychopathen-Keilerei von Hersteller Electronic Arts als zu gewaltverherrlichend eingestuft (und später von Activision als "Wu Tang Shaolin Style" in gemäßigter Form auf den Markt gebracht). Die PS2-Knaller "Shadow of Memories" und "Onimusha" waren ursprünglich übrigens ebenfalls als PSone-Titel geplant.

Politisch unkorrekt: EA verzichtete auf das Brutalo-Gekloppe "Thrill Kill".


Vielversprechendes Action-Adventure im "Diablo"-Stil: Psygnosis düsteres "Elric".


Im Software-Nirwana verschwunden: Fox Interactives "Planet of the Apes".


Taktik-Schlachten mit niedlichen Phantasie-Panzern: "Tanktics" von DMA Design.



Explosiver PSone-Abschied: Der 3D-Shooter "Syphon Filter 3" erscheint exklusiv für den 32-Bitter.

Nach "Toy Story" und "Das große Krabbeln" erhält auch Pixars kommender Computer-animierter Film "Monsters Inc." seine PSone-Umsetzung

Quo vadis

Die Playstation ist tot, es lebe die PSone – doch wie lange und mit welchen Spielen? In unserem Ausblick klären wir die künftige Daseinsberechtigung der 32-Bit-Konsole.

Auch die erfolgreichste Heimkonsole der Welt muss aufgrund des technischen Fortschritts einmal das Feld räumen und dem Nachfolger Platz machen. Playstation bzw. PSone sorgen seit nunmehr sechs Jahren für klingelnde Kassen, doch mit der diesjährigen E3-Messe dürfte auch dem optimistischsten Sony-Marketing-Mensch klar geworden sein, dass die 32-Bit-Zeit bald passé sein wird. Nur noch wenige PSone-Neuankündigungen (dazu meist auf mittelmäßigem Niveau) zeugen von dem steigenden Desinteresse der Entwickler – der Nachfolger PS2 spielt eindeutig die erste Geige bei den Softwarelieferanten. Allerdings verspricht sich Sony mit der letztjährigen Veröffentlichung der PSone weiterhin gute Umsätze – und die Zahlen geben ihnen recht: "Wir konnten in den ersten sechs Monaten nach Einführung der PSone mehr durchverkaufen als im Jahr zuvor. Das entspricht zwischen fünf- bis sechsmal so vielen (Geräten) wie in den ersten sechs Monaten zum Start der Playstation. In Europa haben wir etwa 2,8 Millionen vom 29.9.2000 bis 31.3.2001 durchverkauft", so Manfred Gerdes, Geschäftsführer von SCE Deutschland.

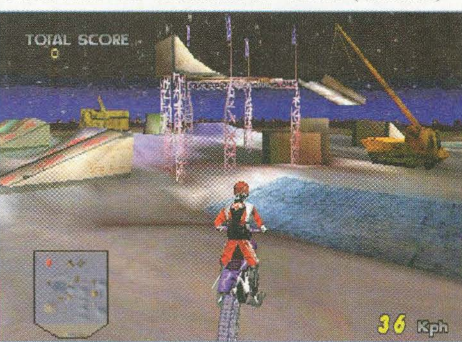
Autoschrotten, auch für die Kleinen: "Twisted Metal Small Brawl" von Sony.



Ran an die Jugend!

"Der heutige PSone-Käufer ist Gelegenheitsspieler, und mehr und mehr in der Zielgruppe bis zu 15 Jahren zu finden. Hier entscheidet die Software und das Spielvergnügen. Gerade für diese Zielgruppe sind wir sehr attraktiv geworden, da unsere Spiele im Durchschnitt 60 Mark kosten. Mit Platinum-Titeln bekomme ich Spiele-Highlights der letzten Jahre und manchmal kann ich auch ein richtiges Schnäppchen machen, wenn ich ein Spiel der Value-Serie kaufe", so Gerdes weiter.

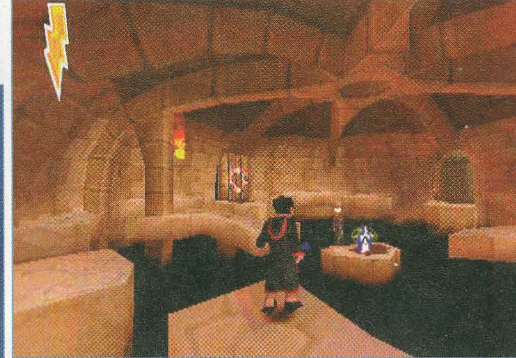
Die Verlagerung der angepeilten Käuferschicht ist an den noch angekündigten Titeln deutlich sichtbar: Abgesehen von dem knallharten 3D-Shooter "Syphon Filter 3" stehen beispielsweise



Offroad-Spaß auf zwei Rädern: "Motocross Madness" beglückt Euch mit vielen Stunt-Arenen.



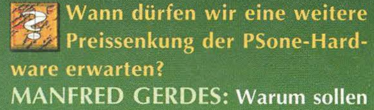
Kein Disney-Film ohne Videospiel-Adaption: "Disney's Atlantis" erscheint zum Kinostart.



Knausrig: Von dem mit Spannung erwarteten "Harry Potter"-Abenteuer existiert bislang nur dieses Bildschirmfoto.

"Warum sollen wir den Preis senken?"

Über die Zukunft der PSone plauderten wir mit Manfred Gerdes, der seit 1. April 1997 als Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland tätig ist.



Wann dürfen wir eine weitere Preissenkung der PSone-Hardware erwarten?

MANFRED GERDES: Warum sollen wir den Preis senken? Nur um wieder in die Situation zu kommen, nicht liefern zu können, oder weil der Game Boy Advanve jetzt auch zu 249 Mark vermarktet wird, nur ein Handheld ist und auch nur 32 Bit hat? Wir haben die komplexeren Spiele und bei der Software den besseren Preis.

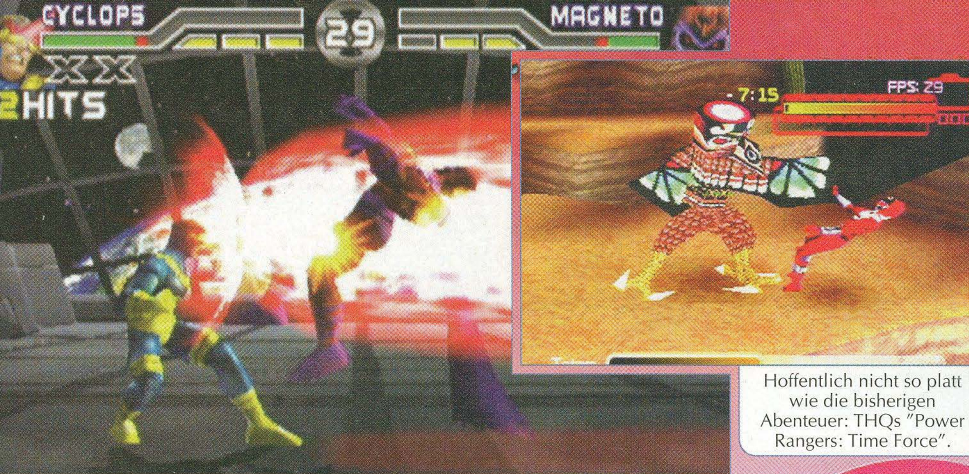
Welche Konsole ist künftig der größte Konkurrent der PSone?

MANFRED GERDES: Ich denke keine, weil alle neuen Konsolen einen großen Preisabstand zur PSone haben, egal ob bei der Hardware oder bei der Software. Im Gegenteil, ich glaube eher, wir werden zum Game Boy Advance in preislicher Hinsicht ein ernst zu nehmender Wettbewerber. In den vergangenen Monaten ist der Absatzanteil bei den unter 15-Jährigen bereits von 35 Prozent auf über 50 Prozent angestiegen.

Hat sich mit der Einführung der PSone die Raubkopiererthematik entschärft?

MANFRED GERDES: Diese Thematik hat sich sicherlich nicht entschärft und wird mit Aufklärung und guten Worten auch nicht zu beseitigen sein. Allerdings haben wir hier, gemeinsam mit allen Entwicklern, nicht lautstark genug auf das Problem hingewiesen. Bei den Amerikanern und auch bei den Japanern gab es sehr viel Unverständnis, wo doch auch unsere Umsätze in den ersten drei Jahren überproportional



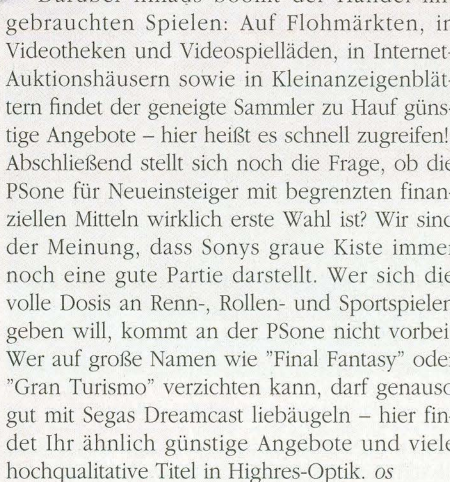


Effektvolle Klopperei: In "X-Men: Mutant Academy 2" tretet Ihr mit den Helden aus Marvels Comic-Serie zum Schlagabtausch an.

Hoffentlich nicht so platt wie die bisherigen Abenteuer: THQs "Power Rangers: Time Force".

Spinnerei: In Activisions "Spider-Man 2: Enter Electro" wickelt Ihr als Superheld wieder fiese Gangster ein.

PSone?



mit "Harry Potter und der Stein der Weisen", "Disney's Atlantis: The Lost Empire" und "Monsters Inc." aufs jüngste, mittlerweile sehr kaufkräftige Publikum zugeschnittene Filmumsetzungen auf den Release-Listen der Hersteller. Komplettiert wird das 'Kiddie'-Programm mit aus Fernsehen bekannten Comic-Charakteren. So erleben dieses Jahr u.a. die Power Rangers, Scooby-Doo, Spider-Man und die X-Men erneut virtuelle Abenteuer auf Sonys grauer 32-Bit-Kiste – an der spielerischen Qualität darf gezweifelt werden.

Schnäppchenjagd

Von dem nahenden Ende der PSone profitieren jedoch nicht nur jüngere Zocker, auch ältere Neueinsteiger und Playstation-Besitzer dürfen sich die Hände reiben. Denn noch nie waren Top-Hits für den 32-Bitter günstiger zu erstehen als heute: Spielspaß-Perlen wie "Gran Turismo 2", "Metal Gear Solid" oder "Resident Evil" gehen dank Zweitauflage als Platinum- oder Value-Serie für 50 bzw. 30 Mark neu über die Ladentheke.

Darüber hinaus boomt der Handel mit gebrauchten Spielen: Auf Flohmärkten, in Videotheken und Videospielläden, in Internet-Auktionshäusern sowie in Kleinanzeigenblättern findet der geneigte Sammler zu Hauf günstige Angebote – hier heißt es schnell zugreifen!. Abschließend stellt sich noch die Frage, ob die PSone für Neueinsteiger mit begrenzten finanziellen Mitteln wirklich erste Wahl ist? Wir sind der Meinung, dass Sonys graue Kiste immer noch eine gute Partie darstellt. Wer sich die volle Dosis an Renn-, Rollen- und Sportspielen geben will, kommt an der PSone nicht vorbei. Wer auf große Namen wie "Final Fantasy" oder "Gran Turismo" verzichten kann, darf genauso gut mit Segas Dreamcast liebäugeln – hier findet Ihr ähnlich günstige Angebote und viele hochqualitative Titel in Highres-Optik. *os*

Das letzte Aufgebot

Name	Hersteller	Genre	Release
David Beckham Soccer	Rage	Sportspiel	4. Quartal
Disney's Atlantis: The Lost Empire	Sony	Action	4. Quartal
Dragon Wars of Might and Magic	3DO	Action	2002
FIFA 2002	Electronic Arts	Sportspiel	3. Quartal
Great Valley Racing Adventure	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Harry Potter u.d. Stein der Weisen	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Hidden and Dangerous	Take 2	Action	3. Quartal
Hotwheels Extreme Racing	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Madden NFL 2002	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Mega Man X6	Capcom	Action	3. Quartal
Men in Black: Crashdown	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal
Monsters Inc.	Disney Interactive	Action-Adventure	2002
Motocross Madness	Take 2	Rennspiel	3. Quartal
One Piece Mansion	Capcom	Denkspiel/Simulation	4. Quartal
Power Rangers: Time Force	THQ	Action	4. Quartal
Rocket Power: Team Rocket Rescue	THQ	Action	3. Quartal
Scooby Doo and the Cyber Chase	THQ	Action	Oktober
Sheep, Dog & Wolf	Infogrames	Action	3. Quartal
Spider-Man 2: Enter Electro	Activision	Action	September
Syphon Filter 3	989 Studios	Action	4. Quartal
The Weakest Link	Activision	Denkspiel	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Twisted Metal Small Brawl	Sony	Action	4. Quartal
X-Men: Mutant Academy 2	Actvision	Beat'em-Up	September



"One Piece Mansion": Ungewöhnlicher Denkspiel/-Simulations-Mix von Arcade-Profi Capcom.

gewachsen sind.
Allerdings sollte der Konsument nicht nur seinen Vorteil sehen, denn wenn die Kopiererei noch mehr wächst, haben wir den Atari-Effekt. Das heißt, dass kaum noch verkauft wird und somit mehr und mehr Softwareentwickler vom Markt verschwinden. Viele Studios stehen bereits heute zum Verkauf. Da sollte auch mal der Konsument nachdenken, ob er dieses Schreckensszenario wirklich will. Jeder von uns will sein Geld verdienen, allerdings sollte man dann auch andere das Geld verdienen lassen, um in neue Ideen zu investieren.

Wie lange wird die PSone noch produziert? Auf der E3 war ja deutlich zu erkennen, dass 2002 nur noch wenige Spiele erscheinen werden.

MANFRED GERDES: Weniger Spiele bedeuten nicht immer weniger Absatz. Das Potenzial ist aus heutiger Sicht sicherlich auf dem Niveau von 2000 und somit gibt es keinen Grund, den Kopf in den Sand zu stecken. Es lohnt sich für alle Beteiligten, auf PSone zu setzen. Fast 5.000.000 Playstation- und PSone-Besitzer in Deutschland sind ein gutes Potenzial, um auch heute noch neue Spiele zu entwickeln.

Warum hat Sony bisher auf die Veröffentlichung des PSone-Displays verzichtet?

MANFRED GERDES: Das Thema heißt Qualität. Es geht nicht darum, wer am schnellsten fertig ist. Wir planen die Veröffentlichung für Dezember 2001. Das Produkt ist qualitativ oberhalb der jetzigen Dritthersteller-Displays angesiedelt und wird sich ganz deutlich durch die Sound-Qualität und die Verarbeitung des Screens auszeichnen.

Warum forciert Sony nicht mehr den PSone/Handy-Markt? Stichwort: Handy-Adapter für PSone.

Sieht Sony Computer Entertainment Deutschland keinen Markt dafür oder kommt künftig in dieser Richtung ein Engagement?

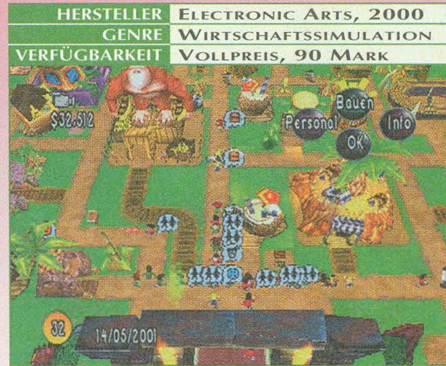
MANFRED GERDES: Die GSM-Technologie ist das Problem. Wir können erst mit GPRS das Thema aufgreifen und werden es dann auch sicherlich forcieren. Wir werden immer dann neue Technologien aufgreifen, wenn diese auch verfügbar sind. Schließlich will der Konsument das Produkt nicht nur in Magazinen sehen, sondern auch kaufen und nutzen können.

TOP 50
Die besten PAL-Spiele für Eure PSone

Nach tagelangen Diskussionen und heißen Wortgefechten in der Redaktion präsentieren wir Euch unsere 50 PAL-Spiele-Favoriten für Sonys grauen Dauerbrenner. Die Auswahl fiel uns wirklich nicht leicht, schließlich sind seit der Veröffentlichung der Konsole vor sechs Jahren knapp 1.000 Titel durch das MAN!AC-Testlabor gewandert. Wer einen seiner persönlichen Lieblinge vermisst, sollte deshalb Nachsicht üben. Viel Spaß beim Schmökern und Komplettieren Eurer PSone-Sammlung. *os*

50. Theme Park World

HERSTELLER	Electronic Arts, 2000
GENRE	Wirtschaftssimulation
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

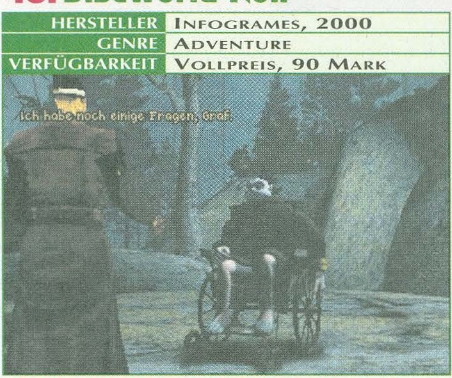


PHANTASIALAND: Als williger Investor mit Hang zu Rummelplätzen seid Ihr in EAs Wirtschaftssimulation für Aufbau und Management von Freizeitparks zuständig. Ausgestattet mit Grundkapital und Bauplatz errichtet Ihr die unterschiedlichsten Attraktionen, sorgt für Verpflegung sowie Sanitäreinrichtungen und kümmert Euch um anständiges Personal.

! Trotz fehlender Mausunterstützung und reduzierter Auflösung ist die PC-Umsetzung gelungen: Perfekte Handhabung, vielfältige Attraktionen und viele freischaltbare Extras machen Euch zum Kapitalisten.

46. Discworld Noir

HERSTELLER	Infogrames, 2000
GENRE	Adventure
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

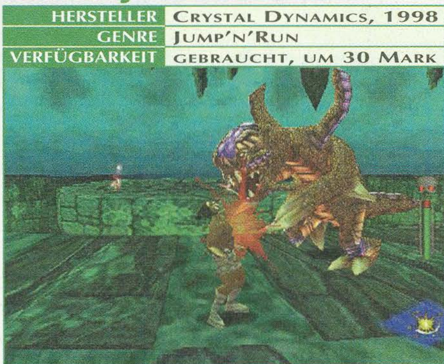


TODESKANDIDAT: Kurz vor dem Dahinscheiden des Privatdetektivs Luton schlüpft Ihr in dessen Haut und arbeitet an einem (wie es scheint) gewöhnlichem Fall. Auf der Suche nach einer Person namens Mundy klickt Ihr Euch durch ein düsteres Scheibenwelt-Szenario. Dabei befragt Ihr Dutzende Personen, löst oftmals abstruse Rätsel und erfreut Euch am schwarzen Pratchett-Humor.

! Grafikadventure der klassischen Schule: Eine spannende Story, die unkomplizierte Bedienung und ein fantastischer Soundtrack helfen Euch über die teils absurden und frustrierenden Rätsel hinweg.

45. Akuji the Heartless

HERSTELLER	Crystal Dynamics, 1998
GENRE	Jump'n'Run
VERFÜGBARKEIT	gebraucht, um 30 Mark

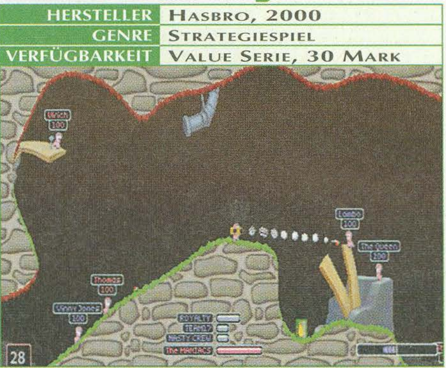


PUPPENZAUBER: Der ermordete Akuji schließt mit dem Teufel einen Pakt, um sich an seinen Mördern zu rächen und seine Vermählte zu befreien. Als Gegenleistung hat der Auferstandene die Seelen seiner verstorbenen Vorfahren in der Hölle aufzuspüren. Diese Aufgabe führt Euch durch 13 Level, in denen Ihr Hüpfpassagen bewältigen, Puzzles lösen und Zombies erledigen müsst.

! Einsteigerfreundliches Jump'n'Run im Voodoo-Ambiente: Abwechslungsreiche 3D-Welten und Aufgaben, tadellose Steuerung sowie stimmungsvolle Optik erfreuen nicht nur Okkult-Fans.

44. Worms Armageddon

HERSTELLER	Hasbro, 2000
GENRE	Strategiespiel
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark

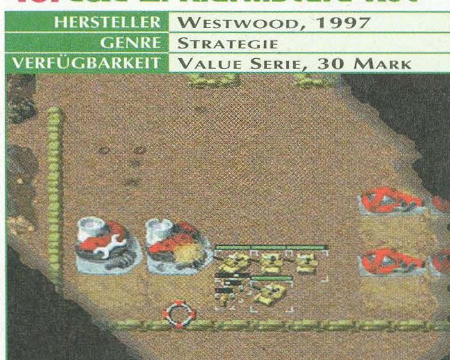


DA IST DER WURM DRIN: Krieg der etwas anderen Art – auf einem scrollenden, zufallsgenerierten 2D-Spielfeld stehen sich mehrere Würmerteams gegenüber und pusten sich gegenseitig mit mehr als 50 verschiedenen Waffen in die ewigen Jagdgründe. Wer am Schluss noch lebt, hat gewonnen. Für zusätzliche Würze sorgen die verwinkelten Level und Wettereinflüsse.

! Eines der besten Multiplayer-Spiele für die PSone: Originelle Waffen, unendlich Level, bissige Wurm-Kommentare und liebevolle Optik machen selbst aus Pazifisten eifrige Frontkämpfer.

40. C&C 2: Alarmstufe Rot

HERSTELLER	Westwood, 1997
GENRE	Strategie
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



MASSENVERNICHTUNG: Durch einen massiven Eingriff in die Vergangenheit wird die Zukunft neu geschrieben. Auf Seiten der Alliierten oder als Feldherr der Sowjets müsst Ihr je 14 Missionen bestehen. Via Maus oder Joypad baut Ihr auf dem Echtzeit-Schlachtfeld neue Waffenfabriken, kommandiert Eure Streitkräfte gen Feind oder blast zum taktischen Rückzug.

! Habt Ihr Euch mit der spartanischen Speicheroption (nur nach jeder erfolgreichen Mission) arrangiert, erlebt Ihr dank Maussteuerung, flüssigem Scrolling und treibendem Soundtrack kurzweilige Stunden.

39. Cool Boarders 3

HERSTELLER	Sony, 1998
GENRE	Sportspiel
VERFÜGBARKEIT	Platinum, 50 Mark

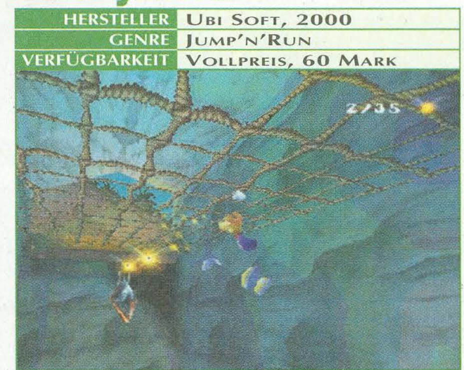


LORD OF THE BOARDS: Dem trendigen Wintersportler stehen in Sonys ergrauter Snowboard-Sim sechs Disziplinen zur Verfügung. Abfahrt, Riesenslalom, Slalom, Half Pipe, Sprung- und Hügelstrecken-Wettbewerb tummeln sich auf der CD. Gefahren wird auf sechs Berghängen, die es nach und nach zu erspielen gilt. Für zusätzliche Abwechslung sorgt der Zweispieler-Modus.

! Technisch ordentliche Snowboard-Simulation mit spannenden Disziplinen und zahlreichen Spielmodi. Aggressive Gegner und anspruchsvolle Steuerung fordern Eure Geschicklichkeit heraus.

38. Rayman 2

HERSTELLER	Ubi Soft, 2000
GENRE	Jump'n'Run
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 60 Mark



GOLDLOCKE: Fünf Jahre nach dem Playstation-Debüt von "Rayman" begeisterte die gelungene 3D-Fortsetzung mit superber Optik, abwechslungsreichem Leveldesign und tadelloser Spielbarkeit. In knapp 20 Leveln jagt Ihr 800 Lums-Teilen hinterher, meistert dabei knackige Hüpfpassagen, geht auf Tauchstation und absolviert zahlreiche Mini-Aufgaben wie eine rasante Wasserskifahrt.

! Tadelloses 3D-Jump'n'Run mit farbenprächtiger Optik, niedlichen Charakteren und enormer Abwechslung. Dank moderatem Schwierigkeitsgrad ist "Rayman 2" auch für Hüpfneulinge geeignet.

49. Raiden Project

HERSTELLER	SAIBU KAIHATSU, 1995
GENRE	SHOOT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, UM 30 MARK

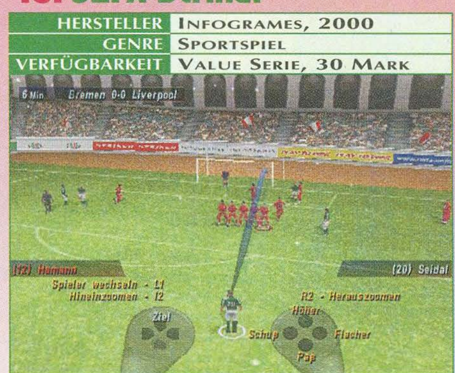


REINE NERVENSACHE: Auf der "Raiden Project"-CD findet Ihr die Umsetzungen der beiden Spielautomaten "Raiden" und "Raiden 2". Mit Eurem schnittigen Raumschiff säubert Ihr vertikal scrollende Level von tonnenweise Feinden, jagt durchschlagenden Extra-Waffen hinterher und versucht, unversehrt dem feindlichen Kugelhagel zu entfliehen.

! Klassische Bitmap-Ballerei mit flüssigem Vertikal-Scrolling, gnadenlosem Schwierigkeitsgrad und effektvollem Design. Shoot'em-Up-Einsteiger sollten besser die Finger davon lassen.

48. UEFA Striker

HERSTELLER	INFOGRAMES, 2000
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VALUE SERIE, 30 MARK



SPASSFUSSBALL: Während Konami ("ISS") und EA ("FIFA") den Schwerpunkt auf Simulation setzen, liegt bei Infogrames' PSone-Kicker das Hauptaugenmerk auf Action. Schneller Einstieg, dynamisches Passen und häufige, packende Torraumszenen sowie ein spannender Multiplayer-Modus sind die Kennzeichen von "UEFA Striker".

! Action-Fußball vom Feinsten: Wer auf ausladende taktische Finessen und superkomplexe Steuerung verzichten kann, dafür aber schnelle Ballwechsel bevorzugt, darf bedenkenlos zugreifen.

47. Lemmings

HERSTELLER	PSYGNOSIS, 1998
GENRE	DENKSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, UM 30 MARK



EIN HERZ FÜR TIERE: Die Lemminge sind auf der PSone dumm wie ihre zahlreichen Verwandten auf anderen Systemen. Einmal losgelassen, laufen die Viecher so lange in eine Richtung, bis ein Hindernis sie zur Umkehr zwingt oder eine Falle sie tötet – und derer gibt's in den über 100 Leveln reichlich. Mit zahlreichen Hilfsmitteln müsst Ihr möglichst viele zum Ausgang geleiten.

! Zeitloser Denkspiel-Klassiker, der weniger mit aufwändiger Optik, dafür mit vertracktem Leveldesign und originellen Hilfsmitteln beeindruckt. Für perfektes Spielgefühl empfehlen wir eine PSone-Maus.

43. Ape Escape

HERSTELLER	SONY, 1999
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK



AFFENZIRKUS: Eine wildgewordene Primatenhorde hat einen Wissenschaftler gefangen genommen und dessen Zeitmaschine missbraucht. In 20 Levels und mehreren Epochen hetzt Ihr den Affen mit einem Käscher hinterher. Innovative Ausnutzung des Dual-Shock (z.B. beim Schlauchbootfahren) und zahlreiche Extras erfreuen den Hüpfspiel-Fan.

! Spaßige Affenjagd mit hübscher 3D-Optik, umfangreichen Levels, innovativer Steuerung und originellen Ausrüstungsgegenständen. Der stetig steigende Schwierigkeitsgrad fordert später auch Profis.

42. Everybody's Golf 2

HERSTELLER	SONY, 2000
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 60 MARK



GOLF SKURRIL: Normalerweise treten auf dem kurzgeschorenen Rasen nur Gutbetuchte zum Abschlag an. Doch in Sonys Cartoon-Golf spazieren Hausfrauen und Rastamänner auf dem Grün und dreschen den weißen Ball mit üblicher 'Doppelklick'-Steuerung kraftvoll über sieben komplette Golfkurse. Neben einzelnen Turnieren dürft Ihr auch eine umfangreiche Profitour absolvieren.

! Hinter der witzigen, überzogenen Cartoon-Fassade versteckt sich ein umfangreiches, lange motivierendes Golfspiel, das mit flüssiger Optik, vielen Extras und eingängiger Steuerung glänzt.

41. Bust a Move 4

HERSTELLER	TAITO, 2000
GENRE	DENKSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VALUE SERIE, 30 MARK



BLASENKILLER: Das Spielprinzip von "Bust a Move" ist so einfach wie das von "Tetris". Mit einer Kanone schießt Ihr farbige Blasen auf eine vorgegebene Formationen aus bunten Kugeln. Berühren sich drei gleichfarbige Objekte, zerplatzen diese und lassen darunter hängende Blasen gleich mit verschwinden. Teil 4 bietet die Elemente Story-Modus, Seilzug-Wippe und Combo-System.

! Vorsicht Suchtgefahr! Das ausgefeilte Spielprinzip ist im vierten Teil mit neuen, spannenden Features angereichert und stiehlt vor allem im Mehrspieler-Modus Eure Freizeit.

37. Medievil 2

HERSTELLER	SONY, 2000
GENRE	ACTION-ADVENTURE
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK



EDLER RITTER: Der Skelett-Krieger Sir Daniel Fortesque erhebt sich zum zweiten Mal aus seinem Grab, um dem finsteren Magier Palethorn den Garaus zu machen. Untermalt von einem stimmungsvollen Orchester-Soundtrack zerhackt Ihr Zombies in ihre Einzelteile, hüpft über gähnende Abgründe und trennt bei Bedarf Dans Kopf vom Körper, um diverse Rätsel zu knacken.

! Wer auf anspruchsvolle und packend inszenierte Abenteuer-Kost steht und zudem ein Faible fürs Mystische hat, liegt hier goldrichtig. Keiner metzelt stimmungsvoller als Sir Daniel Fortesque.

36. GTA 2

HERSTELLER	TAKE 2, 1999
GENRE	ACTION
VERFÜGBARKEIT	VALUE SERIE, 30 MARK



GANGSTERKARRIERE: Als kleiner Ganove strebt Ihr in einer riesigen Metropole nach Macht und Reichtum. Durch das Erledigen kleinerer Aufträge (z.B. das Umlegen verfeindeter Bandenmitglieder) verschafft Ihr Euch Respekt und erklimmt die Gangsterskala. Eurer kriminellen Energie sind kaum Grenzen gesetzt: Stehlt Autos und Waffen oder startet einen blutigen Amoklauf.

! Lasst Euch von der unspektakulären Optik nicht abschrecken: "GTA 2" ist ein motivierender Mix aus Action und Taktik, angereichert mit brutalen Missionen und genialer Soundkulisse.

35. Diablo

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS, 1998
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, UM 30 MARK



IM BANN DES TEUFELS: Unter dem verschlafenen Dorf Tristram hat sich der Schlund der Hölle geöffnet. Als Kämpfer, Kriegerin oder Magier schlagt Ihr Euch durch 16 Ebenen hinab zur Wurzel des Übels. Neben Euren Grundwaffen (u.a. Bogen, Schwert) findet Ihr in den Dungeons zahlreiche Items, die Eure Kampfkraft erhöhen. Auf Wunsch dürft Ihr auch zu zweit antreten.

! Ein süchtig machendes Action-Rollenspiel mit motivierendem Zweispieler-Modus. Auf der Suche nach den weit über hundert Gegenständen verbringt Ihr immer wieder spaßige Stunden vor dem Fernseher.

34. Front Mission 3

HERSTELLER	Square, 2000
GENRE	Strategie
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark



STRATEGIE-EPOS: Zu Beginn des 22. Jahrhunderts bricht in Japan die Hölle los – eine Verschwörerorganisation strebt nach der Kontrolle über die Erde. Dieses Szenario ist Schauplatz für taktische Mech-Gefechte auf dreidimensionalen Schlachtfeldern. Vielfältige Waffensysteme, die Option, die Stahlkolosse zu optimieren und eine spannende Story charakterisieren den Square-Titel.

! Wer auf komplexe Strategie-Ungetüme steht, macht mit "Front Mission 3" einen guten Kauf. Spannende 3D-Szenarien und ausgefeilte Waffensysteme motivieren. Leider ist der Titel komplett in Englisch.

33. R-Type Delta

HERSTELLER	Irem, 1999
GENRE	Shoot'em-Up
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark



BALLERSPEKTAKEL: Das mutige Polygon-Update des Shoot'em-Up-Klassikers fasziniert mit sieben perfekt ausgeklügelten Levels, die Euch alles an Geschicklichkeit und Reaktion abfordern. Eine in mehreren Stufen wählbare Gleitergeschwindigkeit und die neue 'Delta'-Attacke (eine Art Smart-Bomb) fügen der Ballerei zusätzliche taktische Elemente hinzu.

! Pflichtkauf für Fans pausenloser Action: Ausgezeichnete Spielbarkeit, effektvolle Polygon-Optik, donnernde Soundkulisse und fantasievolles Leveldesign sorgen für schmerzende Daumen.

32. Grandia

HERSTELLER	Ubi Soft, 2000
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



ANIME-RPG: In der PSone-Umsetzung des Saturn-Klassikers stapft Ihr mit Euren Bitmap-Party-Mitgliedern durch texturierte Polygon-Kulissen, unterhaltet Euch mit Dutzenden Bewohnern der "Grandia"-Welt und bekämpft vom Gürteltier bis zum ausgewachsenen Drachen unzählige Feinde. Durchschlagende Element-Magie und ein umfassendes Waffenarsenal helfen dabei den Helden.

! Trotz der etwas pixelig wirkenden Optik und den riesigen PAL-Balken ist Game Arts' RPG ein spielerisches Meisterwerk. Lasst Euch von den witzigen Einfällen und den niedlichen Figuren verzaubern!

31. Street Fighter Alpha 3

HERSTELLER	Capcom, 1999
GENRE	Beat'em-Up
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



KULTPRÜGLER: Seit fünfzehn Jahren ist Capcoms Endlos-Beat'em-Up-Serie der Inbegriff des Bitmap-Kloppers – die 3D-Updates erlangten bisher nicht annähernd den gleichen Status. "Alpha 3" beeindruckt mit 31 Kämpfern (u.a. Ken, Vega und Blanka), die über spektakuläre Special-Moves verfügen, einem ausgefeilten Kampfsystem und unglaublicher Move-Vielfalt.

! Darf in keiner Sammlung fehlen: Die charismatischen Figuren, das komplexe Kampfsystem und die effektvolle Optik machen "Street Fighter Alpha 3" zum ultimativen PSone-2D-Prügler.

30. Dancing Stage Euromix

HERSTELLER	Konami, 2001
GENRE	Musikspiel
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

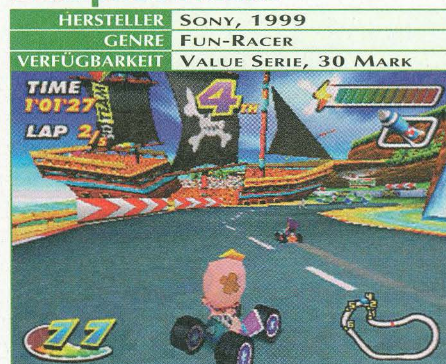


LET'S DANCE: Seit Anfang des Jahres grassiert auch in Deutschland Konamis Tanzvirus. Mit 24 Songs aller Stilrichtungen (u.a. 'Video killed the Radio Star') dürft Ihr Eure Geschicklichkeit auf eine harte Probe stellen. Via Pad oder besser auf einer Tanzmatte müsst Ihr auf dem Monitor scrollende Pfeilkombinationen korrekt nachdrücken – eine schweißtreibende Angelegenheit.

! Spaßiger Geschicklichkeitstest mit einer breiten Musikpalette. Im Zweispieler-Modus mit Tanzmatten bringt Konamis Bemani-Titel Schwung in jede noch so langweilige Party.

29. Speed Freaks

HERSTELLER	Sony, 1999
GENRE	Fun-Racer
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark

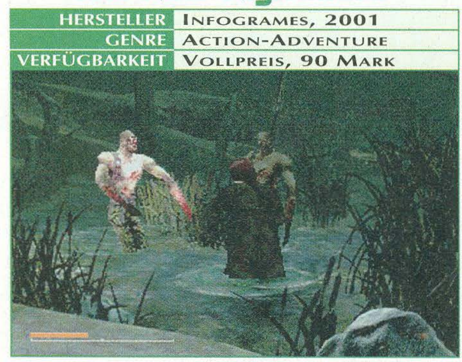


AUF SCHUMIS SPUREN: Bis zum Erscheinen von "Speed Freaks" fehlte der Playstation ein exzellenter Fun-Racer. Die bunte Kart-Raserei füllt diese Lücke mit Bravour und bietet mit insgesamt 24 perfekt konstruierten Pisten, zahlreichen freispielbaren Extras sowie einem gelungenen Mehrspieler-Modus genügend Motivation für vergnügliche Stunden.

! Bunter, durchgestylter Fun-Racer mit ausgefeilter Steuerung, flüssiger Optik, fantasievollen Kursen und glänzendem Mehrspieler-Modus. Eine echte Konkurrenz für Nintendos Klassiker "Mario Kart".

28. Alone in the Dark: The New Nightmare

HERSTELLER	Infogrames, 2001
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark



LICHT INS DUNKEL: Geisterjäger Edward Carnby und die Archäologin Aline Cedrac ergründen auf zwei CDs das Geheimnis einer mysteriösen Insel. Mit Taschenlampe sowie zahlreichen Fantasiewaffen kämpft Ihr Euch durch detailverliebte Render-Kulissen und knackt dabei intelligente Rätsel.

! Äußerst atmosphärisches Horror-Abenteuer mit genialem Taschenlampen-Feature und dichter Story: Die eingestreuten Schockeffekte lassen auch abgebrühte Geisterjäger erschauern.

27. Colony Wars: Red Sun

HERSTELLER	Sony, 2000
GENRE	Action
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 60 Mark

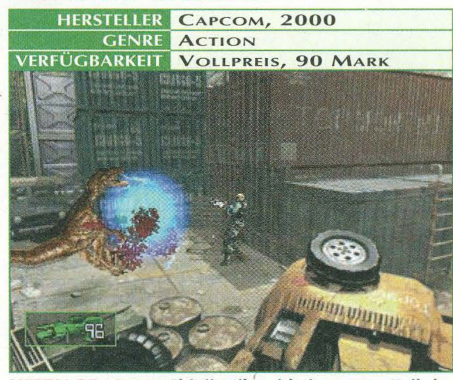


WELTRAUM-SAGA: Der dritte Teil des Action-Epos' entführt Euch in das fünfte Jahrtausend, wo Ihr als junger Pilot das Geheimnis des 'Red Sun'-Raumkreuzers ergründet. In mehr als zwei Dutzend Missionen zerlegt Ihr flinke Jäger, riesige Transportschiffe und sogar Bodentruppen in ihre Polygon-Einzelteile. Für eine taktische Note sorgt die freie Waffenwahl vor dem Einsatz.

! SciFi-Spektakel der Oberklasse: Rasante 3D-Optik, authentisches Fluggefühl sowie abwechslungsreiche Missionen im Weltraum und auf Planetenoberflächen faszinieren von Beginn an.

26. Dino Crisis 2

HERSTELLER	Capcom, 2000
GENRE	Action
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

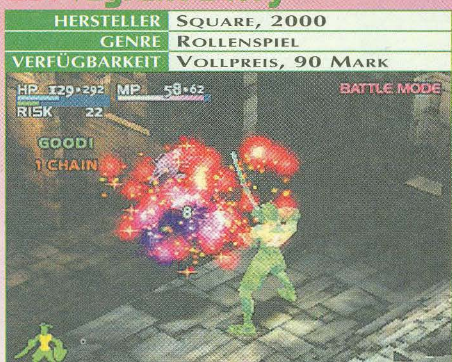


HETZJAGD: Setzte Shinji Mikami beim ersten Teil der Dino-Saga den Schwerpunkt noch auf Adventure, so ballert Ihr beim Nachfolger die angriffslustigen Viecher im Sekundentakt vom Bildschirm. Zahlreiche Waffen, detaillierte Render-Hintergründe und eine variantenreiche Palette hervorragend animierter Dinosaurier wecken den Jagdinstinkt – auch bei Vegetariern.

! Action und Blut satt: Die stimmungsvolle Render-Optik und die gelungene Steuerung begeistern nicht nur Action-Fans. Einziger Wermutstropfen: Der Splatter-Spaß ist nach knapp sechs Stunden vorbei.

25. Vagrant Story

HERSTELLER	SQUARE, 2000
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 90 MARK

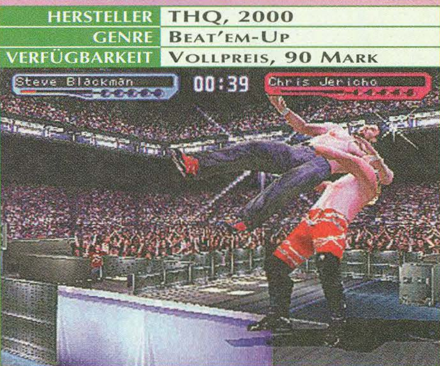


KOMPLEXER ABENTEUER-MIX: Auch abseits von "Final Fantasy" steht Rollenspiel-Experte Square für Qualität. Als Mitglied einer Geheimorganisation müsst Ihr gefangene Personen aus einem 3D-Schloss befreien. Trefft Ihr auf einen der zahlreichen Feinde, gebt Ihr dem Widersacher mit Hilfe eines aufwändigen Kampfsystems und zahlloser Waffen Saures.

! Ausgefeilte Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure. Die stimmungsvolle Polygon-Optik, der bombastische Sound und der komplexe Battle-Mode begeistern jeden Konsolen-Abenteurer.

24. WWF Smackdown 2

HERSTELLER	THQ, 2000
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 90 MARK



MASSENSCHLÄGEREI: Knapp 50 durchtrainierte weibliche und männliche Wrestler beharken sich in zahlreichen Spielvarianten mit Clothesline, Bodyslam, Piledriver und sogar Gegenständen wie Stühlen oder Waffen. Dabei dürft Ihr die Showkämpfer mit dem Charakter-Editor nach Eurem Gusto verändern und zudem wählen, ob Ihr im Käfig-, Leiter- oder Hardcore-Fight antreten wollt.

! Die Nummer Eins der Wrestling-Spiele: Effektvolle Optik, Unmengen Optionen, riesige Kämpferschar und ein klasse Charakter-Editor verführen auch schmalbrüstige Zocker zu nächtelangen Sessions.

23. Legacy of Kain: Soul Reaver

HERSTELLER	EIDOS, 1999
GENRE	ACTION-ADVENTURE
VERFÜGBARKEIT	VALUE SERIE, 30 MARK



RACHEENGEL: Vampir Raziel wird von seinem Meister in die ewige Verdammnis gestoßen, doch er erhält eine zweite Chance und führt einen verheerenden Rachefeldzug gegen seinen Peiniger Kain. Und so meuchelt Ihr in riesigen 3D-Welten Kains Schergen, erlernt neue Fähigkeiten und duelliert Euch mit den mächtigen Clanführern.

! Stimmungsvolles Action-Adventure mit superber Optik, donnerndem Sound und direkter Steuerung. Besonders lobenswert: Die riesigen Level schließen nahtlos und ohne Ladezeiten aneinander an.

19. NHL 2001

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS, 2000
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 90 MARK

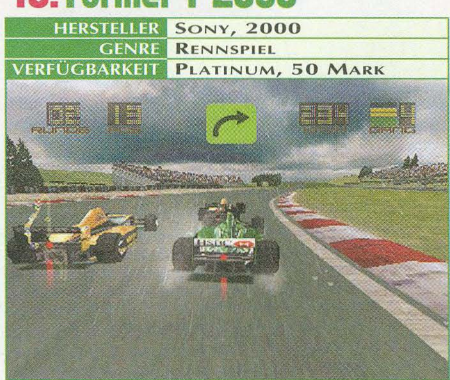


EISKALT: EAs "NHL"-Serie auf ihrem Höhepunkt. Neben allen Vereinen der nordamerikanischen Profiliga sind auf der CD auch einige Nationalmannschaften verewigt, mit denen Ihr in massig Spielmodi antreten dürft. Optional aktiviert Ihr eine Spielvorteilsleiste, die sich bei druckvollen Aktionen füllt. Profis trainieren zudem einen selbstgebastelten Athleten zum Weltklasse-Spieler.

! Spritziges Eishockey mit Action-Einschlag: Enormer Umfang, vielfältige Optionen, tadellose Grafik und spaßiger Multiplayer-Modus verleiten auch Sportmuffel zu hitzigen Schlitterpartien.

18. Formel 1 2000

HERSTELLER	SONY, 2000
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK

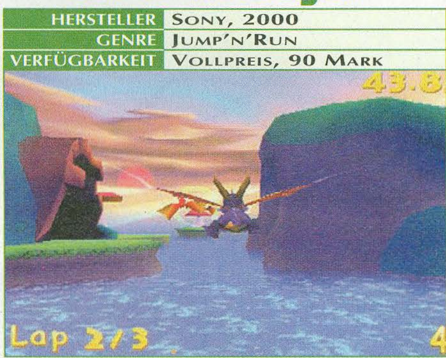


SEXY BOXENLUDER sucht Ihr in Sonys PS-Spektakel vergeblich, dafür verwöhnt Euch Entwickler Studio 33 mit einem neu hinzugekommenen Arcade-Modus, einem witzigen Ladezeitenquiz und zahlreichen Spielvarianten. Besonders erwähnenswert: Im technisch sauberen Multiplayer-Modus dürft Ihr mit einem Kumpel gegen das komplette CPU-Fahrerfeld antreten.

! Trotz veralteter Lizenz und einigen Rucklern ist Sonys "Formel 1 2000" erste Wahl für Motorsport-Fans. Die Vielzahl von Spielmodi und die herausragende Zweispieler-Option entschädigen für die Mankos.

17. Spyro 3: Year of the Dragon

HERSTELLER	SONY, 2000
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 90 MARK



LILA DRACHE: Jump'n'Run-Held Spyro turnt in seinem dritten Abenteuer durch knapp 30 ausladende 3D-Abschnitte. Dabei beschränkt sich das niedliche Reptil nicht nur auf Hüpfer und Flugeinlagen, in einigen Levels taucht der lila Lindwurm unter Wasser oder rollt auf einem Skateboard flink über den Bildschirm.

! Gewaltfreies Jump'n'Run mit knuddeligen Charakteren, umfangreichen Levels und exzellenter 3D-Optik. Dank moderatem Schwierigkeitsgrad ist "Spyro 3" auch ideal für Einsteiger geeignet.

13. Syphon Filter 2

HERSTELLER	SONY, 2000
GENRE	ACTION
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK



IM FADENKREUZ: Geheimagent Gabe Logan schlägt sich auch in seinem zweiten Abenteuer mit fiesen Terroristen herum. Auf dem Weg durch die 21 Abschnitte blickt Ihr dem Helden über die Schulter und metzelt mit zwei Dutzend Waffen die Feinde im Sekundentakt oder schleicht Euch mit allerhöchster Vorsicht an der gegnerischen Übermacht vorbei.

! Anspruchsvoller, harter 3D-Shooter mit abwechslungsreichen Missionen und einer ausgewogenen Mischung aus actionlastiger Ballerei und vorsichtigem Schleichen.

12. Ridge Racer Type 4

HERSTELLER	NAMCO, 1999
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH: "Ridge Racer" ist untrennbar mit dem Erfolg der Playstation verbunden. Der vierte und letzte 32-Bit-Teil fasziniert mit rasend schneller, polierter 3D-Optik, anspruchsvollem Kursdesign, fordernden 'Extra Trial'-Duellen und einem tadellosen Zweispieler-Modus. Die spektakulären Drifts sind dank Analogunterstützung perfekt kontrollierbar.

! Der König der Arcade-Racer: Die edle Präsentation, das flüssige Scrolling und die motivierenden Wettbewerbe zaubern Rennspiel-Fans ein dickes Grinsen ins Gesicht.

11. Tekken 3

HERSTELLER	NAMCO, 1998
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	PLATINUM, 50 MARK

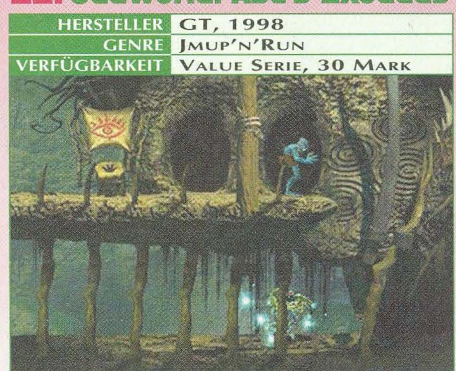


VOLL AUF DIE ZWÖLF: Erneut treffen sich Martial-Arts-Experten aus aller Welt, um beim 'Iron Fist'-Wettbewerb den besten Kämpfer zu ermitteln. Mit knapp zwei Dutzend Polygon-Helden dürft Ihr Drehkicks, Kniestöße, Faustschläge und andere brutale Nettigkeiten austeilen – durch geschickte Tastenkombinationen legen die Recken sogar effektvolle Combo-Attacken aufs 3D-Parkett.

! Die Krönung der PSone-Prügler: Sowohl Umfang, Technik, als auch Spielbarkeit lassen kaum Wünsche offen. Negativ ist nur die schlampige PAL-Konvertierung, die deutlich langsamer als das Original ist.

22. Oddworld: Abe's Exoddus

HERSTELLER	GT, 1998
GENRE	Jmup'n'Run
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



BRAUMEISTER: Abes Mudokon-Verwandtschaft steckt mal wieder in der Klemme. In der 'Soulstorm'-Brauerei produzieren die armen Kerle Bier für die kapitalistischen Glukkons – doch Rettung naht. Als blauhäutiger Abe kämpft Ihr Euch Bild für Bild durch die gerenderten 2D-Kulissen, meistert haarige Sprungpassagen und löst mit Hilfe Eurer Kameraden zahlreiche Puzzles.

! Liebevoll präsentiertes 2D-Jump'n'Run mit witzigen Charakteren, fordernden Rätseln und brillanter Render-Optik. Eine erfrischende Abwechslung von der üblichen 3D-Landschaft.

21. Crash Bandicoot 3

HERSTELLER	Sony, 1999
GENRE	Jump'n'Run
VERFÜGBARKEIT	Platinum, 50 Mark

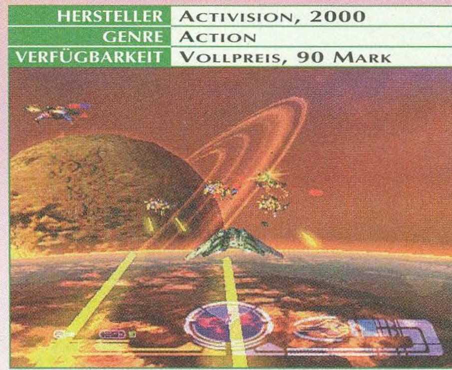


ZEITREISE: Beutelratte Crash muss sich erneut mit Erzfeind Dr. Neo Cortex herumschlagen und dabei kreuz und quer durch die Epochen reisen. 25 meist lineare 3D-Level gilt es hüpfend, auf dem Rücken von Tieren reitend oder sogar fliegend zu bewältigen. In einigen Abschnitten steuert Ihr Crashs Freundin Coco, die dem Helden in puncto Agilität in nichts nachsteht.

! Abschluss und Höhepunkt der Sony-exklusiven Hüpferei: Optik, Spieldesign und Steuerung sind auf höchstem Niveau und bieten eine willkommene, unkomplizierte Abwechslung zu Mario & Co.

20. Star Trek: Invasion

HERSTELLER	Activision, 2000
GENRE	Action
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark



UNENDLICHE WEITEN: An der Seite von Klingonen-Kämpfer Worf müsst Ihr Euch gegen das vordringende Borg-Imperium und andere angriffslustige Rassen behaupten. Mit einem wendigen Valkyrie-Jäger holt Ihr die feindlichen Schiffe mit Laserfeuer oder Photonentorpedos vom bunten Himmel, beschützt Föderations-Gleiter oder bergt hilflos umhertreibende Raumkapseln.

! Eines der optischen Highlights für die PSone. Neben der brillanten Grafik bietet "Star Trek: Invasion" abwechslungsreiche Missionen, eine intelligente Steuerung und eine brachiale Soundkulisse.

16. Wipeout 3: Special Edition

HERSTELLER	Sony, 2000
GENRE	Rennspiel
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 60 Mark

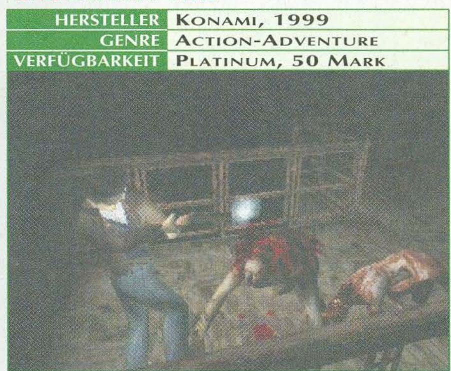


EXPLOSIVES FINALE: Das letzte 32-Bit-"Wipeout" beglückt Euch mit allen Kursen des dritten Teils sowie acht Strecken aus den beiden Vorgängern. Dank stark verbesserter Optik erstrahlen letztere in frischem, Pop-Up-freiem Glanz. Neue Extrawaffen, etliche Spielmodi und eine tadellose Zweispieler-Variante locken immer wieder aufs Neue ans Joypad.

! Rasantes Gleiterrennen mit fehlerfreier 3D-Optik, massig Spielvarianten und fordernden Streckendesign. Die aufgepeppten Kurse aus den Vorgängern verdienen besonderes Lob.

15. Silent Hill

HERSTELLER	Konami, 1999
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	Platinum, 50 Mark



HERZSTILLSTAND: Ein Ausflug mit Tochter Cheryl endet für Harry Mason direkt in der Hölle. Begleitet von dramatischen Kamerafahrten und einem psychopathischen Soundtrack kämpft Ihr Euch durch das 3D-Städtchen Silent Hill. Die furchterregend entstellten Kreaturen erledigt Ihr mit diversen Waffen, die teils happigen Rätsel knackt Ihr nur mit ordentlich Hirnschmalz.

! Obwohl von einigen spielerischen Längen geplagt, ist "Silent Hill" die Referenz in puncto Atmosphäre: Kein anderes Horror-Abenteuer ist verstörender und hinterlässt einen dermaßen bleibenden Eindruck.

14. ISS Pro Evolution 2

HERSTELLER	Konami, 2001
GENRE	Sportspiel
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

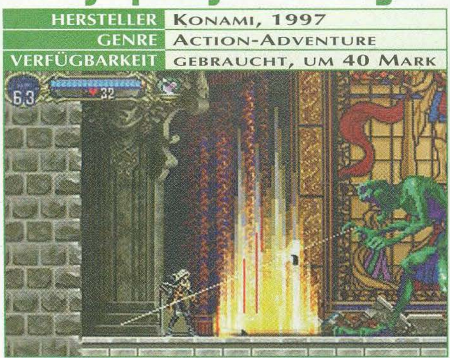


PROFILIGA: Ausgestattet mit einer FIFpro-Lizenz kickt Ihr in "ISS Pro 2" mit originalen Mannschaften aus der ganzen Welt um die Fußballkrone. Meisterklasse, Pokal- und Liga-Modi bieten ausreichend Motivation für stundenlange sportliche Betätigung. Für zusätzliche taktische Finessen sorgt nun Pressing auf Kommando: Mittels Knopfdruck eilt Euch ein Teamkollege zu Hilfe.

! Taktische Finessen, originale Mannschaften und Spielmodi satt: "ISS Pro Evolution 2" bietet genügend Anreiz für monatelanges Üben. Ball- und Körperphysik sind unübertroffen.

10. Castlevania: Symphony of the Night

HERSTELLER	Konami, 1997
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	gebraucht, um 40 Mark

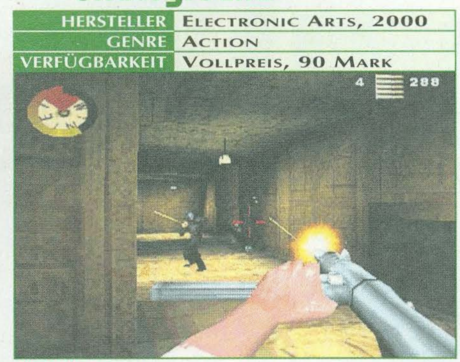


VAMPIRJÄGER: In der einzigen 32-Bit-Episode der berühmten Konami-Serie streift Ihr als Halbvampir Alucard durch das gigantische Schloss des Grafen Dracula. Im Gegensatz zu den reinen Jump'n'Run-Vorgängern findet Ihr im PSone-"Castlevania" zahlreiche Adventure-Elemente, die den Helden maßgeblich verändern.

! Obwohl in 2D gehalten, brilliert "Symphony of the Night" mit wunderhübscher Optik. Die fantasievolle Levelarchitektur, der geniale Soundtrack und das Aufpowern des Helden machen tagelang Spaß.

9. Medal of Honor: Underground

HERSTELLER	Electronic Arts, 2000
GENRE	Action
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark



NAZIJÄGER: Als französische Widerstandskämpferin Manon reist Ihr im Zweiten Weltkrieg um die halbe Welt und erledigt in bester Ego-Shooter-Manier brisante Aufträge. Das Ausschalten von Panzern, das Aushebeln von MG-Nestern und diverse Undercover-Aktionen gehören zu Eurem knallharten Soldatenalltag.

! Äußerst atmosphärischer Ego-Shooter im Weltkriegs-Ambiente: Intelligente Gegner, variantenreiche Missionen und schonungslose Feuergefechte lassen Euren Adrenalinspiegel steigen.

8. Driver

HERSTELLER	GT, 1999
GENRE	Rennspiel
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



ZERSTÖRUNGSORGIE: Als Undercover-Cop Tanner macht Ihr Jagd auf Mafiaboss Castaldi, einer der meistgesuchten Gangster in den USA. Als Fluchtfahrer werdet Ihr in die kriminellen Kreise eingeschleust und müsst von nun an in vier Großstädten vor der Polizei flüchten, Fahrzeuge schadenfrei überführen oder Rauschgift beim vereinbarten Treffpunkt abliefern.

! Motivierende Kombination aus Rennspiel und Schrottorgie, garniert mit abwechslungsreichen Missionen, perfekter Steuerung und stimmungsvollem 70er-Jahre-Ambiente.

7. Colin McRae Rally 2.0

HERSTELLER	Codemasters, 2000
GENRE	Rennspiel
VERFÜGBARKEIT	Platinum, 50 Mark

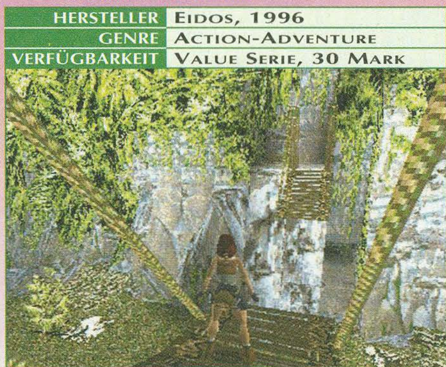


DRECKSCHLEUDER: Codemasters Rally-Spektakel steht für kompromissloses Fahrverhalten – die sensible Steuerung vermittelt zusammen mit der ausgezeichneten Wagenphysik ein unglaublich prickelndes Driftgefühl. Neben den gewohnten Zeitfahrprüfungen bietet der zweite Teil auch einen actionlastigen Arcade-Modus.

! Driften bis der Arzt kommt: Bei keinem anderen Rally-Spiel findet Ihr eine ausgefeiltere und feinfühligere Steuerung, die Ihr auf satten 80 fordernden Strecken perfektionieren dürft.

6. Tomb Raider

HERSTELLER	Eidos, 1996
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark



KULTABENTEUER: Vor fünf Jahren legte Core mit dem exzellent designten "Tomb Raider" den Grundstein für den Lara-Croft-Mythos. Der erste Teil der Serie entführt Euch in Dschungelgebiete, konfrontiert Euch mit Dinosauriern und fordert Euer Geschick mit happigen Sprungpassagen sowie Rätseleinlagen.

! Der erste ist immer noch der beste: Obwohl die 3D-Optik in späteren Teilen deutlich zulegte, fasziniert das Ur-"Tomb Raider" mit unerreichter Abenteuer-Atmosphäre und anspruchsvollem Leveldesign.

5. Tony Hawk's Pro Skater 2

HERSTELLER	Activision, 2000
GENRE	Sportspiel
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 90 Mark

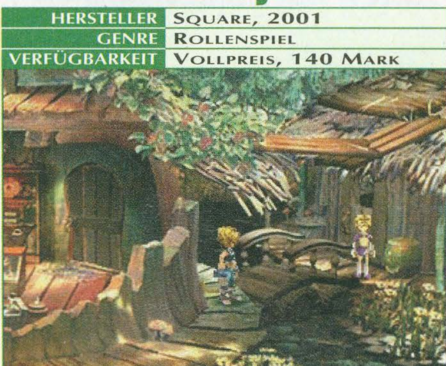


KNOCHENBRECHER: Activisions Skater-Epos gibt endlich auch Trendsport-Unkundigen die Möglichkeit, spektakuläre Tricks auf vier Rollen auszuprobieren – ohne sich gleich blutige Knie zu holen. Karriere- und Zweispieler-Modus, Trick-Attack sowie ein komfortabler Kurs-Editor machen Euch zu Skateboard-Profis.

! Trendsport-Referenz: Bei keinem Konkurrenz-Produkt habt Ihr so eine perfekte Kontrolle über Eure Aktionen, durchlebt einen derart spannenden Karriere-Modus oder vollführt spektakulärere Tricks.

4. Final Fantasy 9

HERSTELLER	Square, 2001
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	Vollpreis, 140 Mark



MAMMUT-ROLLENSPIEL: In der letzten 32-Bit-Episode tummeln sich Held Zidane und Mitstreiter in einer mittelalterlichen Welt inklusive verwunschener Wälder und pompöser Schlösser. In den vielen Zufallskämpfen erledigt Ihr Feinde mit einer Mischung aus rundenbasiertem Schlagabtausch und Echtzeitelementen.

! Optischer und spielerischer Höhepunkt auf der PSone: Liebenswerte Charaktere, brillante Renderkulissen, aufwändig inszenierte Kämpfe und viele Storywendungen fesseln Euch ans Joypad.

2. Metal Gear Solid + Missions

HERSTELLER	Konami, 1999
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 60 Mark



SPIONAGE-THRILLER: Als Spezialagent Solid Snake infiltriert Ihr eine entlegene Militärbasis, um eine Gruppe von Terroristen auszuschalten. Bei dem Einsatz blickt Ihr dem Helden über die Schulter und schlagt Euch mal schleichend, mal ballernd durch die vielfältigen 3D-Lokalitäten.

! Perfekte Verschmelzung von cineastischer Präsentation, Hollywood-reifer Story und ansprechender Polygon-Kulisse. Vielfältige Waffensysteme und intelligente Gegner sorgen für ein abwechslungsreiches Agentenabenteuer.

3. Resident Evil

HERSTELLER	Capcom, 1996
GENRE	Action-Adventure
VERFÜGBARKEIT	Value Serie, 30 Mark

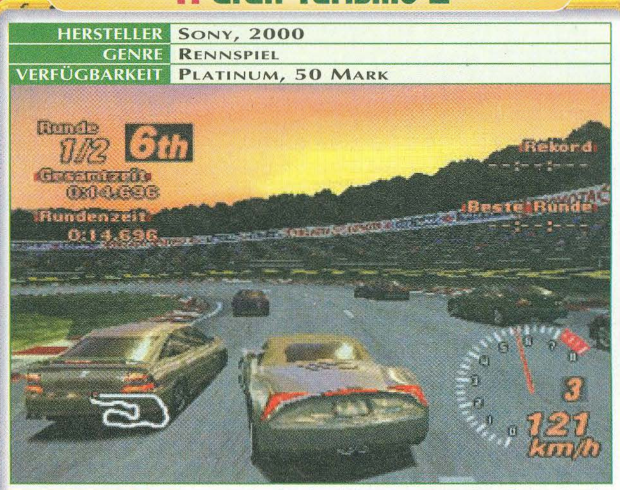


ZOMBIEJAGD: Capcom erfüllt mit "Resident Evil" die blutschwangeren Träume aller Splatter-Fans. Als Mitglied einer Spezialeinheit löst Ihr mit Schrotflinte und Köpfchen das Geheimnis um das rätselhafte Auftauchen von grauenvoll entstellten Untoten und mutierten Monstern.

! Die Mischung aus bluttriefender Action, unzähligen Schockmomenten und Adrenalin-fördernder Erkundung der atmosphärischen Render-Szenarien lässt niemanden kalt. Der erste Teil begeistert mit unerreichter Geisterhaus-Atmosphäre.

1. Gran Turismo 2

HERSTELLER	Sony, 2000
GENRE	Rennspiel
VERFÜGBARKEIT	Platinum, 50 Mark



KING OF THE ROAD: Setzte der hochgelobte Vorgänger bereits Maßstäbe im Rennspiel-Genre, so legt der zweite PSone-Teil in allen Belangen noch eins drauf. Über 500 Autos, 27 fordernde Rennstrecken, mehr als 50 Wettbewerbe und 60 Lizenzprüfungen sprechen für sich.

! Der König der 32-Bit-Rennspiele und unsere Top-Empfehlung für die PSone: Überragendes Fahrgefühl, monatelang motivierender Karriere-Modus, flüssige Optik und realistische Soundkulisse lassen die steigenden Benzinpreise im Nu vergessen.

Import-Perlen für Eure PSone

Uns Europäern bleiben glücklicherweise viele fernöstliche Software-Gurken erspart, allerdings müssen wir ebenso oft auf hochkarätige Playstation-Software verzichten. Vor allem Rollenspiel-Anhänger haben meist keine andere Wahl, als ihr heißersehntes Abenteuer im Ausland zu bestellen – aufwändige Lokalisationsprozeduren und (laut vieler Hersteller) begrenzte Absatzchancen verhindern oft eine Veröffentlichung in Deutschland. Import-Fans finden deshalb auf dieser Seite zehn besonders empfehlenswerte Spiele, die in keiner anständigen Sammlung fehlen sollten.

Wer Interesse an diesen Titeln hat, sollte bei den Online-Versandhäusern **www.dvdboxoffice.com** oder **www.tronixweb.com** vorbeischauen. Beides sind seriöse Händler, die uns schon des Öfteren mit prompter Lieferung und günstigen Preisen überzeugt haben. Wer hier nicht fündig wird, stöbert bei Online-Auktionshäusern wie **www.ebay.de** nach seinen Favoriten oder durchforstet die Kleinanzeigen in der MAN!AC. *os*

Chrono Cross

HERSTELLER	Square, 2000
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	US-Import, ca. 100 Mark



DIMENSIONSREISE: Die Fortsetzung des SNES-Klassikers "Chrono Trigger" versetzt Held Serge in eine Parallelwelt, in der er mit seinem eigenen Tod konfrontiert wird. Zur Lösung des Problems stapft Ihr durch aufwändige Renderkulissen und benutzt ein innovatives Kampfsystem.

! Optisch brillantes Fantasy-Spektakel mit spannender Story, die zum Ende hin ziemlich verworren ist.

Final Fantasy Tactics

HERSTELLER	Square, 1997
GENRE	RPG/Strategie
VERFÜGBARKEIT	nur gebraucht erhältlich



"FINAL FANTASY" MAL ANDERS: Eure Heldentruppe kämpft auf einem drehbaren 3D-Gelände um Hit-, Magie- und Erfahrungspunkte. Die unterschiedlichen Höhenverhältnisse und die 'Ability'-Fähigkeiten der Charaktere geben taktische Würze.

! Motivierendes, strategisch anspruchsvolles Fantasy-Gemetzel garniert mit einer intrigenreichen Story.

Final Fantasy Anthology

HERSTELLER	Square, 1999
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	US-Import, ca. 100 Mark

GESCHICHTSSTUNDE: Wer die fünfte und sechste "Final Fantasy"-Episode auf dem SNES verpasst hat, kann mit dieser Zusammenstellung seine Rollenspiel-Sammlung vervollständigen. Als Bonus liegt der Box eine CD mit den original Soundtracks bei.

! Zwei zeitlose RPG-Klassiker aus vergangenen Bitmap-Tagen, durch brandneue FMV-Sequenzen veredelt.

Legend of Mana

HERSTELLER	Square, 2000
GENRE	Action-Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	US-Import, ca. 100 Mark



LANDSCHAFTSGESTALTER: Dank innovativem Landmake-System erschafft Ihr nicht nur Eure eigenen Städte, Wälder und Dungeons – Ihr erlebt zudem Euer ganz individuelles Abenteuer, gefüllt mit spannenden Echtzeit-Kämpfen und abwechslungsreichen Aufgaben.

! Klassisches Bitmap-Abenteuer mit bonbonfarbiger Optik und originellem Weltenbau-Prinzip.

Lunar Silver Star Story Complete

HERSTELLER	Working Designs, 1999
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	nur gebraucht erhältlich



LUXUS-REMAKE: Zu 16-Bit-Zeiten gehörte die "Lunar"-Serie zu den absoluten Genre-Highlights. Jahre später hat die aufwändige Neufassung dank reichhaltiger Extras wie Soundtrack- und Making-Of-CDs nichts von ihrem Reiz verloren.

! Extra-gespicktes RPG-Remake mit fesselnder Story und wunderhübschen Zwischensequenzen im Anime-Stil.

Metal Slug X

HERSTELLER	SNK, 2001
GENRE	Shoot'em-Up
VERFÜGBARKEIT	US-Import, ca. 100 Mark

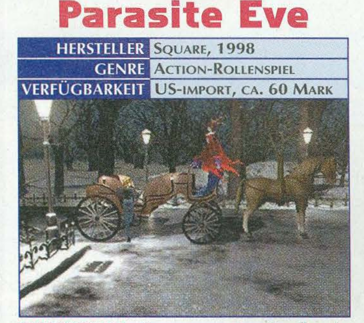


KULTBALLEREI: Die bekannte Neo-Geo-Serie bietet auch auf der PSone alles, was das Action-Herz begehrt: Tonnenweise Comic-Soldaten mit MG sowie Raketenwerfer niedermetzeln, gigantische Obermotze in ihre Einzelteile zerlegen und sich an den spritzigen 2D-Szenarien erfreuen.

! Tadellose Neo-Geo-Umsetzung: Inspiriertes Leveldesign und coole Comic-Optik trösten über Ladezeiten hinweg.

Parasite Eve

HERSTELLER	Square, 1998
GENRE	Action-Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	US-Import, ca. 60 Mark



OPERNDIVA: Squares erster Ausflug in Horror-Gefilde fasziniert mit einer packenden Story, in deren Verlauf harmlose Wesen zu blutgierigen Monstern mutieren. Die actionreichen Zufallskämpfe fordern einiges an Geschick.

! Grandiose Story, stimmungsvolle Render-Optik und ein ausgereiftes Kampfsystem gefallen.

Thunderforce 5

HERSTELLER	Technosoft, 1998
GENRE	Shoot'em-Up
VERFÜGBARKEIT	nur gebraucht erhältlich



WELTRAUMKRIEG: Technosofts horizontal scrollender SciFi-Shooter überrascht mit vielfältiger Levelarchitektur und ausgefeiltem Waffensystem. Das klassische 2D-Ambiente wird zudem mit abgedrehten 3D-Effekten aufgepeppt.

! Fordernder Horizontal-Shooter mit abwechslungsreichem Spielverlauf und hübschen 3D-Special-FX.

Tobal No. 2

HERSTELLER	Square, 1997
GENRE	Beat'em-Up
VERFÜGBARKEIT	nur gebraucht erhältlich



SPARSAME KEILEREI: Squaresoft setzt seinen umstrittenen Prügel-Einstand fort – Genre-üblich mit neuen Kämpfern und mehr Manövern. Ungewohnt texturarm und reichlich schräg, aber innovativ und schön flüssig: Ein Feuwerk der Ideen!

! Einfallsreiches Manga-Beat'em-Up mit makelloser Technik, zahllosen Gags und witzigem Rollenspiel-Modus.

Xenogears

HERSTELLER	Square, 1998
GENRE	Rollenspiel
VERFÜGBARKEIT	nur gebraucht erhältlich



ROBOTERKRIEG: Ein erfrischendes SciFi-Szenario, die tiefgründige Geschichte sowie aufwändige Polygon-Kulissen zeichnen Squares 'Erwachsenen'-Rollenspiel aus. Wer Abwechslung vom "Final Fantasy"-Alltag sucht, wird hier fündig.

! Storylastiges Mammut-RPG mit coolem Kampfsystem: Zieht abwechselnd als Mensch und Riesen-Mech in die Schlacht.



SUCHE

NINTENDO

Suche die US-NTSC-Version von **Conker's Bad Fur Day** für Nintendo64. Wichtig: Nur US-Version! Zahle gut. Suche auch noch Krazy Ivan für die Playstation. Wer es hat und abgeben möchte, meldet sich unter Tel. 0172/6552515

SEGA

Suche: Skies of Arcadia, Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica und vieles mehr, z.B. Dreamcast-Hefte von 1-?, Preis VB. Tel. 06142/67984 (Michael)

PLAYSTATION

Suche **Metal Slug** für Playstation. Suche auch Neo Geo Pocket Color mit evtl. Metal Slug 1st + 2nd M. Tel. 0911/513090, 0172/8311685

Suche **King of Fighters95**, King of Fighters96 und King of Fighters97 für Playstation. Tel. 08031/86824 (Verena)

SONSTIGES

Commodore Amiga Monitor 1084, RGB-tauglich mit Scart-Anschluss. Tel. 076/5069244 (Schweiz)

Tausche Atari Jaguar mit 3 Spielen gegen **Nintendo64** mit Ego-Shooter oder gegen Sega Saturn mit Ego-Shooter, Lightgun-Shooter + Lightgun. Tel. 06084/3183 (ab 17 Uhr)

Suche **Sega Saturn mit Rollenspielen** und Phantasy Star4 u.a. Rollenspiele für Mega Drive. Suche Komplettlösungen/Hintbooks für alle Mega Drive, Saturn und Dreamcast Rollenspiele. Tel. 0541/48319 (Heike)





Da hilft auch kein Ventilator mehr: Das erste dicke Sommerhoch verwandelt die Redaktionsräume in eine Kollektiv-Sauna, vorhandene Kühlgeräte werden zuvorderst für die wertvolle Hardware benötigt. Bei solchen Temperaturen stehen Videospiele zwar nicht gerade weit oben auf der Freizeitskala, trotzdem (oder vielleicht gerade deswegen) trudelte eine ordentliche Zahl Kleinanzeigen ins Haus. Nutzt also die günstige Gelegenheit und schlagt bei Schnäppchen zu, um für die kommenden Regentage gerüstet zu sein. Bis dann, *Euer Ulrich.*

VERKAUFE

NINTENDO

Turok2 40 DM, Lylat Wars 20 DM, Super Mario64 15 DM, Rumble-Pak 25 DM, Lenkrad 80 DM, tausche auch gegen Operation Winback. Tel. 03591/605587 (Martin)

Nintendo64-Spiele: Excitebike64 100 DM, Pokémon Stadium 90 DM. Game Boy Color 80 DM. Game Boy Spiele: Pokémon rot, blau, Driver, Metal Gear Solid, Grand Theft Auto, Game-Boy-Xploder je 50 DM, ältere Spiele auf Anfrage. Tel. 07135/4766 (Markus)

Verkaufe: **Nintendo64 (jp/us)** + Expansion Pak + Controller Pak + Aidyn Chronicles (us) + Zelda Majora's Mask (jp) + 2 Rollenspiele für Nintendo64 + Doreamon1+2 (jp), Komplettpreis 450 DM. Für Game Boy Color: Final Fantasy Legend2+3 (us) je 100 DM, Dragon Warrior1+2 100 DM. Tel. 07951/469214 (Andi)

Verkaufe Legend of Zelda Majora's Mask 75 DM, 007 Die Welt ist nicht genug 50 DM, Ego-Shooter 110 DM, Armorines 40 DM, Rumble-Pak 20 DM. T. 040/7434381 (Ole, ab 19:30 h)

SEGA

Mad Catz Angel (neu) 40 DM + VP, Laser Gun + Spiel 50 DM + VP. Tel. 02151/202626

Verkaufe **Dreamcast-Spiele**: Soul Fighter 20 DM, Blue Stinger 20 DM, Sydney2000 25 DM, The Ring 40 DM, Resident Evil Code Veronica 35 DM, Horrorspiel 45 DM, Horrorspiel 50 DM, Metropolis Street Racer 40 DM, Fighting Vipers 35 DM, Seaman inkl. Mikrophon 50 DM, Crazy Taxi 30 DM usw. Tel. 07143/841375

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für Playstation, Mega Drive, Dreamcast, PAL/us oder jp. Tel. 07221/61286

Dreamcast Multinorm, 2 Controller, 2 VMs, Rumble-Pak, Scart-Kabel + 4 Spiele (Virtua Fighter3 (jp), Rayman (PAL)), Preis 350 DM nur komplett. Tel. 02224/911841 (ab 19 Uhr)

Für Dreamcast: Ferrari Lenkrad mit F355 und F1 für nur 130 DM, außerdem Metropolis Street Racer für 50 DM und Dreamcast-Pad für 35 DM und Mega Drive mit 20 Spielen. Tel. 03413/304138 (Steve)

Dreamcast, 2 Controller, VMU, RGB-Kabel, DC-X, Ego-Shooter (us) neuwertig 300 DM. Playstation: Ehrgeiz 30 DM, Koudelka 40 DM, Nightmare Creatures2 40 DM, alles US-Versionen, neuwertig. Tel. 0234/861103 (Alexander, ab 18 Uhr)

Dreamcast Multinorm +4 Pads + VM + Virtua Tennis (PAL) 290 DM. Tel. 0175/7770519

Sega Nomad komplett, Top-Zustand, Phantasy Star2+3 komplett, Thunderforce2 (us), Ultima4 für Master System, Advanced Military Commander für Dreamcast (jp). Nintendo64: Turok2 (us), Mission Impossible (us). Tel. 0271/339870 (Andreas)

Verkaufe **für Mega Drive**: Advanced Military Commander (jp) 199 DM, Bomberman 65 DM, Battletech (us) 65 DM, Forgotten Worlds 55 DM, Action-Prügler 65 DM, Gunstar Heroes 99 DM, Onslaught (us) 65 DM usw., inkl.Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **für Saturn (jp)**: Necronomicon (geiler Flipper) 280 DM, Capcom Generation2 300 DM, Radiant Silvergun 300 DM, Thunderforce Gold Pack1 160 DM und Sega Ages: Mickey & Donald für 80 DM. 2 PAL-Spiele zusammen für 10 DM. Tel. 06195/65665 (Marcus)

Verkaufe **Multinorm-Dreamcast mit 17 Spielen** (z.B. Shenmue, Daytona2001, Metropolis Street Racer, Sakura Wars3, Grandia2, Dead or Alive2, Ecco the Dolphin), 2 Memory Cards, 3 Joypads, Angel und Gun für 749 DM. Tel. 0174/9338361 (ab 17 Uhr)

Dreamcast-Multinorm, 2 Pads, 3 VMU, RGB-Kabel, ca. 35 Spiele: Alone in the Dark4, Resident Evil Code Veronica, Shenmue, Evil Dead, NHL 2K, NFL 2K, Virtua Tennis, Jet Set Radio, Crazy Taxi usw. für 550 DM + Porto. Tel. 0177/4866913

PLAYSTATION

Metal Gear Solid, Tekken3, Dead or Alive, Vagrant Story, Mike Tyson Boxing Limited Ed., C-12: Final Resistance. Dreamcast: ChuChu Rocket, Zombie Revenge, MDK2, dt. US-Comics, Mangas und Animes. Angebote unter Tel. 0173/9053998

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname — Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ort — Datum — Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.



PS2: Extermination, Summoner, Shadow of Memories u.a. (alle wie neu) je 60 DM. PSone: Horrorspiel-Trilogie (Dt./uncut) nur zusammen 80 DM. 2 dt. DVDs 60 DM, zzgl. 10 DM Porto/Nachnahme.
Tel. 0340/8825696

Final Fantasy Int. (jp), Final F. Tactics (us), div. Dragonball-Teile SNES (jp), World Adv. Military Com. Dreamcast (jp), Baphomets Fluch1+2 (PAL), X-Com (PAL), Dragon BallZ2 + Final Bout (PAL) gegen Gebot.
Tel. 03695/602025
(Stephan, ab 18 Uhr)

PS2-Spiele: Extermination & Red Faction (beide dt. Version) zusammen 150 DM, einzeln je 75 DM.
Tel. 03845/966266, 0172/3831652

Verkaufe **für PSone** Tony Hawk's Pro Skater2 und Ehrgeiz für zusammen 100 DM, auch Tausch gegen Unreal Tournament oder anderes PS2-Spiel möglich.
Tel. 037291/68126

Eternal Ring für 50 DM + Porto. Tausche auch gegen Final Fantasy Anthology (PSone) oder andere (PS2)-RPGs.
Tel. 0160/7707667

PS2 + 6 Spiele (u.a. NBA Live 2001, Madden2001, Formel1 2001), 2 Pads, 2 Memory Cards für 1100 DM. Dreamcast (us) +17 Spiele, 1 Pad, 2 VM für 350 DM.
Tel. 0172/4607682

Verkaufe Chrono Cross (us), Threads of Fate (us), Bubble Bobble feat. Rainbow Islands (PAL), Breath of Fire2 (us), Final Fantasy Anthology (us) und vieles mehr für Dreamcast, Playstation, Saturn, Super Nintendo, SNES, Nintendo64, NES gegen Gebot.
Tel. 03695/602025
(Stephan, ab 18 Uhr)

Verkaufe folgende **US-Playstation-spiele** (alle neu + eingeschweißt): Lunar1+2 150 DM, Legend of Mana 130 DM, Chrono Cross 125 DM.
Mail: djoos123@yahoo.de,
SMS: 0175/5068163

Verkaufe **für PS2:** Rumble Racing, Red Faction, Onimusha, Gran Turismo3 mit Lenkrad, Extermination. Für Playstation: C-12, Fear Effect2 usw., auch ältere Playstation-Spiele. Für Dreamcast: Alone in the Dark, Unreal Tournament, Illbleed (us), Confidential Mission.
SMS: 0041/79/6559786

Verkaufe **für PSone:** Wildarms, Vagrant Story, Koudelka, Front Mission3, Castlevania, Deathtrap Dungeon, Grandia, MDK, Horrorspiel, Breath of Fire3, Legend of Dragoon, Final Fantasy7. NTSC: Chrono Cross, Saga Frontier, Final Fantasy8+9.
Tel. 0178/2653452

Super Puzzle Fighter2 Turbo 35 DM, Gran Turismo 25 DM, Demo One 5 DM, Memory Card Sony 10 DM, Rayman VHS Video (60 Minuten) neu 15 DM.
Tel. 0611/562956

EXOTEN

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637



Von 1988 bis 1993 setzte Capcom bei der Automatenentwicklung auf ihr hauseigenes CPS1-System. In der Regel ähnelten sich die meisten Titel nicht nur im Grafikstil, sondern auch im Spielablauf – nicht anders bei "The Punisher" (1993). Dank Marvel-Lizenz übernahm der kompromisslose Ex-Cop Frank Castle die Hauptrolle, der in der Regel in optisch ansehnlichen, horizontal scrollenden Levels unterwegs war und sich non-stop durch die Feindeshorden prügelte.

Verkaufe **26 Konsolen** (z.B. Virtual Boy, CD32, SNES, Mega Drive, Game.com, Game Gear, Lynx, Jaguar + CD, 3DO, Vectrex usw.) und insgesamt ca. 380 Spiele für 2500-3000 DM (nur komplett).
T. 09441/5788 (Marco, ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele + Zubehör ab 10 DM für Neo Geo, Sega, Nintendo, Atari, Amiga, 3DO, Playstation usw., viele Sammlerstücke
Tel. 0231/4080875, 0171/4880281

Tausche/kaufe/verkaufe **Neo Geo Module, CDs und MVS**, habe viele neue und ältere Titel (z.B. Metal Slug, King of Fighters, Garou etc.). Suche auch komplette Sammlungen.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: timo@ny2000.de

MAK-Platinen. Habe z.B. The King of Dragons, **The Punisher**. Suche: Pocket Gal2, Gal's Panic S, Metamorph Force, Raiden DX, Elevator Action Returns, Actionprügler, Strider2, Mystic Warriors, tausche auch.
Tel. 05362/61518

OLDIES

Atari2600 und 7800 viele Spiele und Zubehör, teils originalverpackt zu verkaufen.
Tel. 06434/38471 (AB)

Atari2600 und 7800 viele Spiele und Zubehör, teils originalverpackt zu verkaufen.
Tel. 06434/38471 (AB)

Mega Drive + 3 Pads + Kabel + 20 Spiele, z.B. Street Fighter2 Special Ed., NBA Jam TE, Stargate, Sampras Tennis96, Eternal Champions, Dragon, NHL95, Super Hydlide, 2 Football-Spiele usw. Preis ca. 180 DM (Höchstgebot).
Tel. 03413/304138 (ab 16 Uhr)

SONSTIGES

Verkaufe **Nintendo64, 9 Spiele**, Expansion Pak, Rumble Pak, 3 Controller, 2 Memory Cards, neu 1500 DM, verkaufe zu 600 DM.
Tel. 02262/797792

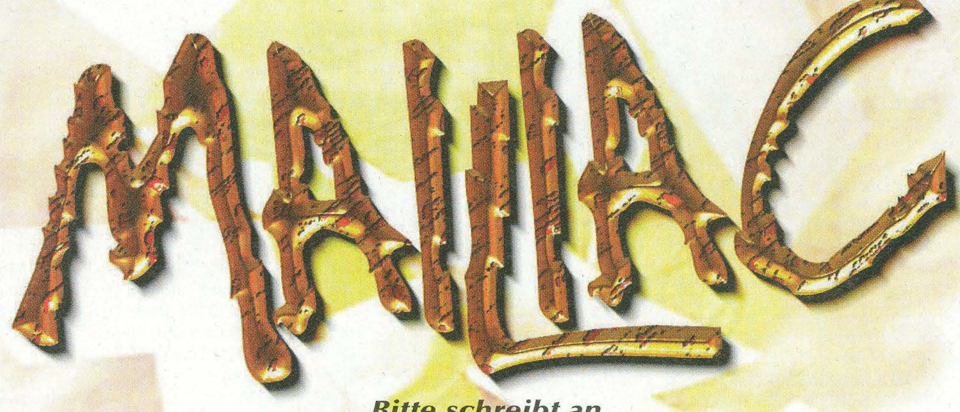
Game Boy Color mit 8 Spielen für 280 DM + Netzadapter, Actionspiel für 40 DM, Crash Team Racing für 35 DM. 2 Memory Cards für PSone für 20 DM.
Tel. 0178/8075431
(Robert, ab 17 Uhr)

Verkaufe 24 Stunden von Le Mans für Dreamcast und F1 Racing Championship für PS2 um je 50 DM, beide Spiele neuwertig. Klaus Wachter, Hennakopf 18, A-6780 Bartholomäberg.
T. 0043/676/5441533 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme, löse meine Sammlung auf!
Tel. 089/1403732, 0179/4040992

Tausche **Playstation- und PS2-Spiele**, alles anbieten, kein Verkauf.
Tel. 0162/6555004 (auch SMS)





Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Aufklärung

Ich möchte gern Folgendes zur etwas komischen PS2-Werbung und ihrem so genannten 'Third Place' hinzufügen. Würdet Ihr ab und zu bei www.nintendofans.de vorbeischauen und Euch im dortigen Forum tummeln, dann hättet Ihr schon der Frage in der Leserpost antworten können! 'The Third Place' hat nämlich nichts mit Esoterik oder sonstwas zu tun, sondern stammt von einem, nun ja, amerikanischen Ausspruch. In den USA bedeutet 'The First Place' so etwas wie die Familie oder das Haus, 'The Second Place' steht für die Arbeit und 'The Third Place' bezeichnet bei den Amis ihre Freizeit bzw. deren Hobbys. Alles klar? Wie gesagt, ein Besuch bei den 'nfans' lohnt sich immer.

P.S. Die neuen GBA-Bewertungskästen sind absolut hässlich; nehmt lieber die normalen. Und ja, ich bin für XXL-Tests bei Advance-Spielen, da dies schließlich schon richtige SNES-Games darstellen und dies bekanntlich auch eine Heimkonsole war!

Dominik Hahn, via E-mail

Na, dann wollen wir den siebengescheiten Nintendo-Fans mal glauben. Im Ernst: Danke für diesen Hinweis, klingt glaubhaft und verständlich. Nichtsdestotrotz stellt sich die Frage, was der durchschnittliche, deutschsprachige Kunde mit dem 'Third Place'-Sprüchlein anfangen soll. Man kann sich ja noch vorstellen, dass 100 Prozent der werberelevanten Zielgruppe den Slogan übersetzen kann, aber verstehen...

GBA-XXL

Ich kann nur sagen: wenn's das Spiel hergibt, her mit GBA-XXL-Tests. Die Zeit war überreif für ein Gerät wie den GBA. Leider war Nintendo auch die einzige Firma, die ein solches Konsolenformat zum Erfolg führen konnte. Die anderen haben sich nicht getraut oder waren nur halbherzig (SNK, Bandai) und hatten auch nie dieses Vertrauen der Fremdhersteller in ihr Pocketformat erreicht. Nun Nintendo: bitte nicht allzuviel "Mario" und "Pokémon", her mit "Super Aleste", "Zelda", "R-Type 3". Das einzige Modul, das ich zum Start erworben habe, ist "F-Zero". Habe aber die Perspektive des Gerätes erkannt und harre gespannt der Module, die da kommen werden.

PS: Der erste Umbauspezialist, der das Teil mit einer vernünftigen Hintergrundbeleuchtung versehen kann, wird sich eine goldene Nase verdienen. Wer braucht im Zeitalter der wiederaufladbaren Akkumulatoren schon noch lange Batterielaufzeiten? Dafür ein klares bäh, Nintendo. Selbst das Sega Game Gear hatte eine Hintergrundbeleuchtung.

Tom Jacoby, via E-mail

GBA-XXS

Ich schreibe aufgrund des Leserbriefs von Timo Brumund in der aktuellen MAN!AC. Mir sind die Game-Boy-Tests in der aktuellen Ausgabe schon zuviel. Ganzseitige Tests von Handheldspielen sind Platzverschwendung. Im Moment überlege ich, ob ich nicht auf die MAN!AC verzichte und mir halt wie viele andere ein Singleformatmagazin kaufen soll. Ich will zwar auch über andere Konsolen, die ich nicht besitze, informiert sein, aber nicht seitenweise über 'Kinderspielzeug'.

Solltet ihr auch noch XXL-Tests von Game-Boy-Spielen bringen, bin ich ganz sicher den letzten Monat ein MAN!AC-Kunde gewesen. Aber auch wenn sich der Anteil der Tests nach der anfänglichen Euphorie nicht zurückentwickelt, werde ich wohl die MAN!AC nicht mehr kaufen.

Peter Euler, via E-Mail

Die Zahl an Seiten, auf denen über GBA-Spiele berichtet wird, verringert sich automatisch nach dem ersten Schwung an Launch-Titeln – wie man an der aktuellen Ausgabe ja ganz gut sehen kann. Handheld-Systeme und -Spiele per Definition in die Kinderecke zu rücken, wird dem Thema aber nicht gerecht. Es gibt ("Tony Hawk's Pro Skater 2") und wird ("Breath of Fire") genügend Module geben, die sich in Spielprinzip und Design auch an erwachsene Zocker wenden.

Microsoft ist böse

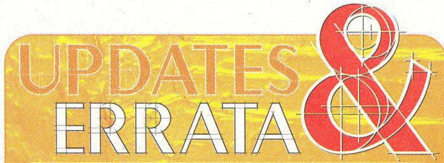
Ihr könntet Euch einmal selber fragen, ob Eure derzeitige Berichterstattung wirklich so neutral und sachlich ist, wie man das von einem Multiformat-Magazin erwarten sollte. Denn anders als beim Amiga/Atari-Krieg in den 80ern ist heutzutage das 'Dissen' anderer Konsolenhersteller insbesondere im Falle Microsoft mehr als gerecht!

Ich will Euch auch sagen warum: Wie kein anderer Software-Hersteller hat es Microsoft durch Zahlungen von Unsummen für Lizenzabkommen (ich denk' da auch an Ketten wie Mediamarkt & Co.) und durch geschicktes Aufkaufen kleinerer Firmen geschafft, sich auf den PCs so auszubreiten und zu monopolisieren, dass es für den Normaluser unmöglich geworden ist, ohne Windows auszukommen und vernünftig Spiele zu zocken oder zu arbeiten. Dass diese Riesenfirma durch raffiniert programmierte 'Fallen' und 'Hintertürchen' amerikanischen Firmen und Geheimdiensten nicht nur gezielte Werkspionage in Deutschland erwiesenermaßen ermöglichte, lässt das Vertrauen ja auch nicht gerade anwachsen. Mit "Windows XP" und der aufgekommenen Diskussion um 'Zwangsregistrierung' und 'Auto-Tags' hat sich die Firma um Bill Gates zusätzlich negativ ins Rampenlicht gesetzt.

Mit der Xbox sollen ja ähnliche Wege eingeschlagen werden: Durch Aufkaufen jener kleineren Software-Studios, die auch für andere Konsolen programmierten, versucht Microsoft jetzt die Videospieler zu zwingen, auf diese unsäglich peinliche 'Portbox' umzusteigen. Und die Highlight-Spiele, die Ende 2002 erscheinen sollen, sind dann längst auf anderen Systemen erschienen. Dass einige US-Bürger mit ihrem verqueren Patriotismus nur US-Geräte kaufen, ist Microsoft natürlich auch bekannt – aber glaubt man den Umfragen in Japan und Europa, wird die Xbox nur lächerliche zehn Prozent vom Weltmarkt erreichen. Geschickt gekaufte 'Wirtschaftsanalysen' aus den Staaten sind zudem mit äußerster Vorsicht zu genießen. Die Arroganz, die Microsoft gegenüber Nintendo an den Tag legt, ist als halsbrecherisch einzustufen – solche Äußerungen treiben Videospieler so weit, sich aus 'Trotz' einen Gamecube zu kaufen (...).

Ich behaupte auch, dass ein Lorne Lanning seine Odyssee von der PS2 zur Xbox noch bereuen wird – weil er ja schließlich als guter Programmierer die 'Hardwareprobleme' (wie immer Speichermangel) der PS2 wohl noch in den Griff bekommen hätte, das Spiel längst fertig gewesen wäre, die Xbox sich so schlecht wie der Dreamcast verkaufen wird und er deswegen viel zu wenig Spiele absetzen kann. Aber wer sich nur auf die Hardware verlässt und die verschiedenen Systeme nicht beherrscht, muss sich auch nicht wundern, wenn er selbst aus den Staaten mittlerweile mit Spott und Hohn belegt wird. (...)

Ich würde mir von Euch wünschen, nicht jede Pressemitteilung von der Xbox-Crew für bare Münze zu nehmen. Im Internet fragt gerade Tecmo



MEA CULPA: Im "Phantasy Star Online Ver. 2"-Preview der Ausgabe 6/2001 (S. 22) druckten wir ein Fan-Artwork ab, ohne Euch auf den Urheber des Werkes hinzuweisen. Niko Geyer heißt der begabte Manga-Künstler, auf seiner Website www.nikogeyer.com findet Ihr noch etliche weitere Arbeiten.

MEA CULPA: Nochmal "PSO Ver. 2" – in der letzten Importliste hatten wir den Titel mit einem 'Spiel wird in Deutschland erscheinen' versehen. Das ist nicht richtig: Vorstellbar wäre eine Veröffentlichung, wegen des aktuellen Zustandes von Sega ist sie aber beileibe nicht sicher.

MEA CULPA: Der Chef von Infogrames heißt natürlich Bruno Bonnell (siehe S. 16, MAN!AC 8/2001).

nach, auf welcher Konsole denn nun "Ninja Gaiden" erscheinen soll (zurzeit 68 % Gamecube, 22 % PS2 und gerade einmal 8 % Xbox). Und das sollte Euch zu denken geben. Die Stimmung gegenüber der Xbox ist ziemlich schlecht, trotz vollmundiger Versprechungen und Highres-Videos. Und warum? Nicht, weil man es Microsoft nicht zutraut, eine Konsole auf die Beine zu stellen, sondern weil man zu lange Jahre unter Microsoft 'leiden' musste, weil unter anderem die "Workbench" Ende der 80er besser lief als damals "Windows 98" und weil man sich als Spieler die Spiele nicht vor der Nase wegschnappen lassen möchte, nur weil ein Goliath die kleinen Davids schlucken kann. Sollen sie doch ihre Milliarden zum Fenster rausschmeißen – nur vom Markt verdrängen können sie ihre Konkurrenz deshalb auch nicht. Und wenn erst "Halo" auf dem PC erscheint und dann alle Xbox-User ob der besseren Grafik (Monitor sei Dank) und dem größeren Umfang (Hauptspeicher sei Dank) ins Staunen geraten, wird es für diese zu spät sein, wenn sie merken, wie sehr sie von Microsoft über'n Tisch gezogen wurden. Denn in Wirklichkeit ist die Xbox nichts anderes als ein von einem einzigen Anbieter hergestellter kleiner PC mit Leistungsdaten, die gar längst von der PC-Front überboten werden. (...) Es wird mehr als Zeit, dass auch die Software-Industrie bemerkt, dass es so nicht weitergehen kann. Denn wer sich von einer Firma gängeln lässt, in welcher Form auch immer, wird nie ganz frei sein in der Gestaltung neuer Spiele (z.B. der erzwungene Wegfall von Maus und Tastatur bei "Halo"). Und spätere Umsetzungen von PS2-Highlights werden mit Desinteresse belohnt, weil man sie schon längst durchgespielt hat. Konami sollte sich mal ihre Verkaufszahlen von "MGS" für den PC angucken - war nicht so toll oder?

Dirk Lübbe, Osnabrück

Nur ganz kurz vorweg: Wir sind hier kein Schreibbüro, das Pressemitteilungen welcher Hersteller auch immer abtippt und kommentarlos ins Heft stellt. Die Behauptung, dass wir 'jede Pressemitteilung der Xbox-Crew für bare Münze nehmen' ist ein absolut haltloser Vorwurf.

Nun zu der Hasstirade über Microsoft, die eher ein hübsches Beispiel für Deine Subjektivität und Unsachlichkeit abgibt, als Deine Anschuldigungen uns gegenüber belegt. Bei der Berichterstattung über Konsolen und Videospiele geht es nicht um private Ideologien, es geht nicht darum, ob man aus einer persönlichen Weltanschauung heraus Microsoft-, Sony- oder Sonstwas-Hasser ist. Wenn man wollte, könnte man jedem Großkonzern (noch dazu, wenn er aus dem kapitalistischsten Land der Erde stammt) aus moralisch-ethischen Gründen boykottieren, sei es nun McDonalds, Coca-Cola oder die deutsche Telekom. Das bleibt Dir auch unbenommen, bloß erwarte nicht von uns, dass wir Deine Ideologie teilen.

Zu den Geschäftspraktiken von Microsoft im hier relevanten Spielesektor: Es ist blauäugig zu glauben, alteingesessene Konsolenhersteller würden sich anders verhalten als der Gates-Konzern. Wie kommt wohl die zeitlich begrenzte PS2-Exklusivität diverser Konami-Titel zustande? Warum muss ich mir eine Nintendo-Konsole kaufen, um die Brillanz eines Rare-Titels genießen zu dürfen? Warum bieten die meisten Händler keine Importe mehr an und warum gibt es keine PS2-Discounts als Lockangebote? Die Antwort ist simpel: Alle Hersteller, die es sich leisten können, nehmen über Zuckerbrot (Geld) und Peitsche (Verweigerung einer Entwicklerlizenz, Nichtbelieferung) Einfluss. Man erinnere sich nur an Nintendo zu Zeiten des NES: In USA musste sich der Konzern des Öfteren wegen seiner restriktiven Politik gegenüber Entwicklern (Exklusivität, sonst keine Lizenz) und Handel (bestimmte Konkurrenzprodukte durften nicht im Angebot sein, sonst Lieferstopp) vor Gericht verantworten. Das mag uns als Kunden nicht gefallen, eine Erfindung von Microsoft sind diese Geschäftspraktiken aber beileibe nicht.

In der Kürze...

Ich habe gerade den Dialog zwischen Euch und Kaiji Inafune von Capcom gelesen und muss zugeben, dass mir die umfangreichen Games über den Kopf wachsen! So habe ich bis jetzt, obwohl ich riesiger "Resident Evil"-Fan bin, noch nicht "Code Veronica" durchgezockt. Soll mir mal einer sagen, wann ich "Need for Speed: Porsche", "Black & White", "Emperor", "PSO", "Desperados", "F1 Racing Championship" u. a. durchspielen soll? Da gefiel mir das 'ältere' Konzept der Entwickler wesentlich besser: Ein Spiel mit fesselnder Story, das einen für ein bis zwei Wochen an den Bildschirm fesselt, und von dem man danach sagen kann, dass es wirklich packend war. Denn ich möchte nebenbei auch noch andere Dinge tun, als mich nur vor TV oder PC zu setzen. Nun mal zu Eurem Mag: Ich finde, Ihr seid sehr objektiv gegenüber den verschiedenen Spieleplattformen (was hoffentlich so bleibt). Jedoch könntet Ihr ein neues Design gebrauchen. Eins, das transparenter wirkt. Das aktuelle kommt mir mittlerweile zu bunt und durcheinander vor.

Michael Glaab, via E-Mail

Sicher, es gibt für Spielefans kaum ein befriedigenderes Gefühl, als einen Titel wirklich bis zum Ende durchgezockt zu haben. Und da sind für Leute, die regulär arbeiten müssen oder vielleicht auch mal ein paar Sozialkontakte pflegen, natürlich kurze, spannende Werke wie "Onimusha" genau das Richtige. Allerdings muss man auch das Kosten/Nutzen-Verhältnis sehen: Von einem Vollpreisspiel sollte man sich schon mehr erwarten dürfen, als wenige Stunden Unterhaltung – selbst wenn die noch so perfekt war.

Falsche Adresse

Hallo Screenfun-Team! Erstmal danke, dass Ihr meinen Brief beantwortet habt. Ich wollte noch fragen, ob sich was im Internet mit der Dreamcast ändert (weil sie nicht mehr produziert wird).

Sebastian Schankweiler, Weeze

Falsche Frage

Ich finde Euer Magazin einfach spitze. Doch nun genug geschleimt. Ich hoffe, Ihr könnt meine Frage beantworten, da Ihr (meines Wissens) Euch ja hauptsächlich mit Konsolen auskennt. Als mein PC am Sonntag abstürzte, habe ich ihn mit der "Windows Me"-CD wieder neu gestartet, doch seit diesem Vorfall erkennt mein PC die CD-Laufwerke nicht mehr. Ich kann keine CDs mehr starten. Ich hoffe, Ihr helft mir, denn ich bin hoffnungslos verzweifelt.

Dominik, via E-mail

Hallo Leser! Ich finde Eure Briefe und E-mails einfach super. Aber jetzt genug geschleimt, macht weiter so!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "Twisted Metal: Black" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

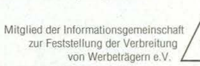
Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Das PS2-Spielstandarchiv

Die PS2 geht ins Geld: Mit Konsole, zweitem Pad und Spiel sind 1.000 Mark schnell zusammen. Sparen könnt Ihr bei der Memory Card, denn der englische Zubehörspezialist Datel verkauft eine Alternative zur 90-Mark-Speicherkarte von Sony: Die "Mega Memory 16M" kostet als UK-Import 100 Mark (z.B. bei www.hongkongfun.de), besitzt die doppelte Speicherkapazität und erlaubt Euch, die Spielstand-Auslagerung auf Zip-Disk.

Installation: Im Lieferumfang des Mega-Memory befindet sich eine Boot-CD mit dem Spielstandmanager. Wenn Ihr diese Scheibe beim Anschalten einlegt, wird Mega-Memory von PS2-Spielen erkannt. Ihr spart Euch das von anderen Multi-MemCards bekannte Umblättern der Spielstandseiten, müsst dafür aber ständig die CD wechseln.



"Mega Memory" komprimiert Spielstände und macht Eure PS2 mit der 16MB-Memory-Card und dem separat erhältlichen "X-Drive" kompatibel.

Spielstand-Manager: Im übersichtlichen Manager-Menü könnt Ihr Spielstände auf zwei Cards verschieben, kopieren und löschen. Speicherplatz spart Ihr mit dem "Crusher", der selten benutze Spielstände komprimiert: Ein Megabyte Spieledaten staucht Ihr auf 250 KByte zusammen. Komprimierte Daten werden im Menü mit einem Icon versehen. Wenn Ihr den gestauchten Spielstand wieder braucht, wandelt Ihr ihn ins normale Format zurück. Sinnvoll: Das klappt nicht nur mit Mega-Memory, sondern allen PS2-Speicherkarten. Vom PS2-Browser werden die gepackten Daten zu einem Archiv zusammengefasst, unübersichtliche Megalisten braucht Ihr also nicht zu fürchten. Der Manager hat aber auch ein Manko: Neu eingelegte Memory Cards werden nicht erkannt, zum Wechseln müsst Ihr den Reset-Knopf drücken. Habt Ihr Eure Spielstände organisiert, legt Ihr eine Spiele-CD in die Konsole und drückt die Start-Taste. Von Spielen wird Mega-Memory wie eine normale Karte gelesen, der Suchvorgang dauert aber doppelt so lange.



Der Spielstand-Manager zeigt Euch die Komprimierungsrate des "Crusher": Bei "Summoner" spart Ihr 80 Prozent Speicherplatz!

Spielstände auf ZIP: Die Verpackung von Mega-Memory verspricht Kompatibilität zu allen ZIP-Laufwerken für 100 MB-Medien, die Ihr via USB in die PS2 stöpselt. MAN!AC hat's ausprobiert – es klappt nicht: Tatsächlich arbeitet Mega-Memory nur mit Datels hauseigenem Laufwerk "X-Drive" (100 Mark), in das Ihr handelsübliche ZIP-Medien steckt. Eine Diskette für 20 Mark speichert die Spielstände von zwölf MemCards, außerdem lassen sich die Savegames via ZIP auf Eure Festplatte und ins Internet kopieren. *rp*

KNOW HOW



Massenspeicher: Die mitgelieferte Karte (links) sichert 16 MB Spielstände, das "X-Drive" (rechts) sogar 100 MB pro Diskette – per „Crusher" vervierfacht Ihr die Kapazität der Medien.

X-MEM DATEL
Speichermedium Memory Card (PS2)/2
Dateityp Speicherdaten (PlayStation 2)
Dateigröße 306 KBytes
Letzte Aktualisierung 10/07/2001 14:33:45
Dateischutz Kein

Der PS2-Browser fasst alle komprimierten Spielstände zu einer Datei zusammen

Import-DVDs mit Wechseltrick

CODEKNACKER: In MAN!AC 8/2001 berichteten wir über den teuren Codefree-Chip, der Eure PS2 mit DVD-Filmen aus Übersee kompatibel macht. Wer Geld sparen möchte, besorgt sich Datels "DVD-Region-X"-Software – eine Kombi aus CD und MemCard-Dongle.

EINFACH UND ZUVERLÄSSIG: Nach wenigen Sekunden erscheint ein Menü, in dem Ihr den Regionalcode Eurer DVD wählt (rechts): Der benötigte Code steht auf der Rückseite jeder Filmhülle. Anschließend öffnet "Region-X" das Laufwerk und Ihr legt Euren DVD-Film ein, den die Konsole im PAL-Format abspielt.

"DVD-Region-X" wählt automatisch die Sprache des PS2-Browsers und kostet beim Importhändler (z.B. www.hongkongfun.de) 70 Mark.





Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt der Horror-Trash "Evil Dead" und das Actionspiel "Charge 'n Blast"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

Passt bloß auf! Hört auf die Warnung eines vom Alter Gezeichneten! Anstatt frei unter der warmen Sommersonne zu wandeln, beschäftige ich mich mit blauen Robotern, rosa Kampfkopfkissen, roten Blutsaugern und orangefarbenen Basketbällen – und wurde prompt mit schlohweißem Haar gestraft. Vielleicht bewahren die Tipps ja wenigstens Euch vor der vorzeitigen Alterung! Euer Max

MEGAMAN X5

X-Busters 'Super Nova'-Rüstung: In der Ausgabe 5/2001 lieferten wir bereits zwei 'Rüstungs-Cheats' für die Import-Version des aktuellen "Megaman"-Abenteuers. Für die hiesige Variante des traditionellen 2D-Jump'n'Runs haben wir hier noch einige zusätzliche Rüstungen und weitere Kniffe aufgelistet. Wenn Ihr in der Charakter-Auswahl die Figur 'X-Buster' aufleuchten lasst und das Steuerkreuz dann zweimal nach **oben** und neunmal nach **unten** drückt, ertönt ein Signal. Nun bestätigt Ihr mit der ● - Taste und freut Euch über die original 'Super-Nova Armor' aus "Megaman X4", mit der Ihr jetzt das Spiel starten dürft.

X-Busters vierte Rüstung bekommt Ihr, wenn Ihr an der oben erwähnten Stelle im Spiel zweimal nach **oben**, neunmal nach **unten**, dann wieder zweimal nach **oben** drückt und schließlich mit ● bestätigt.

Zeros schwarze Rüstung: Wenn Ballermann Zero für Euch das 'Kurze Schwarze' aus dem Kleiderschrank kramen soll, drückt Ihr, nachdem Ihr den Cursor auf sein Porträt gestellt habt, zweimal nach **unten** und neunmal nach **oben**. Quittiert die Aktion mit der ●-Taste.

Zeros Bosskiller-Combo: Mit der untenstehenden Kombination führt Zero einen knackigen Special-Move aus, der bei sämtlichen Bossgegnern funktioniert und insgesamt vier satte Treffer verursacht.

■ ■ ← ■

Megaman X4 gibt sich übrigens am Ende des dritten 'Maverick Base'-Levels die Ehre und fordert Euch mit Special-Moves des vierten Teils.

FUR FIGHTERS

Geheime Floh-Welten: Im 'Lower East Quack'-Level gibt es eine versteckte Bonuswelt zu entdecken. Lauft hinter das Gebiet, in dem Ihr eine U-Bahn Fahrt machen könnt. Am Ende des Areals seht Ihr einen braunen Zaun und ein kleines Loch auf der linken, unteren Seite. Wenn Ihr davorsteht, müsst Ihr Euch nach links drehen, um einen Chang-Transformator zu entdecken. Wenn Ihr Euch in Chang verwandelt habt, geht Ihr durch das Loch hindurch und stellt Euch auf die Kisten. Chang wird anfangen, sich überall zu kratzen. Als kleiner Floh könnt Ihr jetzt unterhaltsame und lehrreiche Entdeckungen auf Changs Rücken machen - ausgestattet mit einem fetten Maschinengewehr!

Ein verstecktes Multiplayer-Level könnt Ihr im ersten Level von 'New Quack City' freischalten. An der Nähe der Miniaturstadt, die Ihr verschiebt, um die Kamera zu blockieren, gibt es einen Computerraum. Fahrt mit Eurem Fadenkreuz über die Computer und ballert, wenn es rot aufleuchtet.

ATV OFFROAD FURY

Der extraharte Modus: Diejenigen unter Euch, denen die schwierigste Einstellung von Sonys Quad-Bike-Raser gerade mal ein müdes Lächeln entlockt, bekommen beim Klang der untenstehenden Kombination hoffentlich bald feuchte Augen. Gebt Ihr sie als Namen ein, springt das Spiel in den Hauptbildschirm zurück. Wenn Ihr jetzt nochmals einen beliebigen Namen eingebt, fliegen Euch im extra harten Schwierigkeitsgrad ordentlich die Dreckbrocken um die Ohren.

ALLOUTAI

Schneller Wiedereinstieg: Falls Ihr mal rausfliegt oder unglücklich in irgendein Hindernis kracht, sollte Ihr schnellstens die Tasten **L1 + R1** gleichzeitig drücken, um ohne größere Verzögerung wieder auf der Piste zu landen.

Tricks Unlimited: Wenn Ihr den Level 'Crater Park' im Freestyle-Modus befahrt, solltet Ihr Euch die dreieckigen, zeltförmigen Elemente genauer ansehen. Fahrt ganz langsam auf einer Seite hinauf und bleibt auf der Spitze stehen. Jetzt könnt Ihr solange Tricks ausprobieren, wie Ihr Lust habt und Euch die Kombinationen einprägen, ohne vorher eine Schanze suchen zu müssen.

Weite Sprünge: Drückt am Anfang eines Sprunges das Steuerkreuz nach unten und gleich darauf nach oben. Mit etwas Übung und richtigem Timing geht Ihr ab wie eine Rakete!

Sonic Adventure 2

CHAO-ZUCHT: Um ein weißleuchtendes 'Helden-Chao' zu erschaffen, nehmt Ihr Euch einfach mit einem der guten Charaktere des Tierchens an, indem Ihr wiederholt die **B**- oder **X**-Taste betätigt. Das Ganze funktioniert auch mit einer bösen Spielfigur – dann erhaltet Ihr allerdings ein dunkles Chao.

CHAO-GÄRTEN: Wenn Ihr schon ein 'Helden-Chao' gezüchtet habt, solltet Ihr es mit einer 'Hero-Fruit' füttern, die es im VM-Spiel zu gewinnen gibt. Euer Haustier verpuppt sich und transformiert zu einer engelsgleichen Gestalt mit Heiligenschein. In der 'Chao Lobby' tun sich neue Treppen auf, die in den idyllischen 'Hero Garden' führen. Wiederholt Ihr diese Schritte mit entsprechendem bösen Training und Futter, eröffnet sich Euch der 'Dark Garden'.

CHAO-TISCHE MÜTZEN: Ihr könnt Euren Zöglingen lustige Hüte verpassen. Dazu müsst Ihr erstmal mit Knuckles das 'Pumpkin Hill'-Level aufsuchen. Dort laufen sporadisch abgemagerte, skelettierte Hunde herum. Findet eines dieser Viecher und mixt es mit Eurem Chao. Jetzt spurtet Ihr in die 'Chao Lobby'. Im regulären und dem 'Hero'-Garten sind Kürbisse vergraben, die Ihr mit Knuckles oder Rouge ausbuddeln müsst. Durchwühlt Ihr stattdessen den 'Dark Garden', fördert Ihr ab und zu Schädel zu Tage. Diese Teile könnt Ihr Eurem Chao-Skeletthund-Mischling nun als Kopfschmuck aufsetzen.

CHAO-WECKER: Schlafende Chaos nerven, weil man sie nicht füttern kann. Fasst Ihr sie beim Schlafen aber an, werden sie sauer. Ihr könnt das Problem auch diplomatisch durch Pfeifen lösen: Stellt Euch neben das ratzende Tier und drückt lange die **Y**-Taste.

VERSTECKTE ARTWORKS: An einige zusätzliche Artworks kommt Ihr, wenn Ihr die "Sonic Adventure 2"-Scheibe in das CD-Laufwerk Eures PCs legt.

PAUSE MIT VOLLEM AUSBLICK: Um eine Vollbild-Darstellung des Geschehens während dem Pausemodus zu erhalten, drückt Ihr, nachdem Ihr das Spiel pausiert habt, gleichzeitig die Tasten **X** + **Y**.

BONUSLEVEL: Ihr könnt ein verstecktes Bonus-Level finden, das eine dreidimensionale Variante der 'Green Hills Zone' aus dem ersten "Sonic the Hedgehog" darstellt. Bevor Ihr Euch auf die Suche macht, müsst Ihr natürlich eine kleine Fleißaufgabe bewältigen und alle 180 Embleme zusammenhaben. Wenn Ihr nun vor dem 'Green Forrest Level' steht und Euch umseht, erblickt Ihr an der Insel neben dem Leveleingang das Gesicht von Sonic. Nostalgie ahoi!

Castlevania: Circle of the Moon

Magier-Modus: Jedesmal, wenn Ihr die Handheld-Abenteuer des peitschenschwingenden Konami-Vampirjägers Nathan durchgespielt habt, dürft Ihr einen neuen Spielmodus freischalten. Davon gibt es insgesamt vier. Gebt Ihr nach dem ersten Mal in der Namensauswahl beispielsweise **Fireball** ein, habt Ihr auf einen Schlag alle Sammelkarten zur Verfügung und dürft diese in der 'DSS-Option' einsetzen.

Kämpfer-Modus: Wer weder Magie noch stille List schätzt, sondern lieber frontal auf Angriff geht, ist mit dem Wort **Gradius** bestens bedient. Auf bekannte Weise eingegeben, pumpt es die Lebensenergie und die Angriffswerte Eurer Spielfigur in die Höhe. Vorher müsst Ihr den Fürst der Finsternis allerdings zweimal zurück in seine Gruft geschickt haben.

Bogenschützen-Modus: Mit dem Wort **Crossbow** könnt Ihr nach drei erfolgreichen, finalen Begegnungen einen fernkampftauglichen Schützen aktivieren.

Dieb-Modus: Eine letzte alternative Spiel-Variante dürft Ihr nach viermaligem Durchspielen mit dem Wort **Dagger** ausprobieren: Nathans Charakterwerte verändern sich drastisch in Richtung eines flinken Schleichers.

Rotationsattacke: Ein altbekanntes "Castlevania"-Problem: Ihr werdet von unzähligen Kleinstgegnern eingekreist, die unaufhörlich näher kommen, könnt aber pro Atacke nur einen der Fieslinge treffen. Wenn ihr die Angriffs-Taste länger gedrückt haltet, führt Nathan eine Rotationsattacke mit der Peitsche aus. Einziger Nachteil: Während Ihr mit Eurem Riemen umherwirbelt, könnt Ihr Euch nicht bewegen.

Crazy Taxi 2

Pfeil-Optionen: In der letzten Ausgabe hatten wir "Crazy Taxi 2" bereits im Profi-Tipp behandelt. Als Nachschlag gibt's hier noch einen kleinen Trick, mit dem Euch das Suchen nach Abkürzungen erleichtert wird: Drückt am dritten Controller die Taste **L**, um die Farbe des Richtungspfeils zu verändern. Nun richtet sich der Pfeil nicht mehr nach dem Straßennetz aus, sondern weist direkt aufs Ziel. Mit diesem Kompass könnt Ihr nach günstigeren Routen suchen.

Super Mario Advance



Super-Jump: Im Klassiker "Mario Bros." könnt Ihr durch einen Trick doppelt so hoch hüpfen. Drückt das Pad nach unten, bis Eure Spielfigur blinkt, und drückt **A**.

Herzchen ohne Ende: In "Super Mario 2" könnt Ihr munter Eure Energie auffüllen, so einer der großen Gegner in der Nähe ist. Springt auf ihn, packt und werft ihn: Ihr dürft ein Herz einsacken und die Aktion beliebig wiederholen.

Kirby 64

KIRBYS KOMBOS sind extrem vielfältig. Wenn Ihr sichergehen wollt, dass Ihr alle Varianten von Kirbys Angriffen gesehen habt, könnt Ihr die folgende Liste benutzen:

Feuer + Stein: Steinschleuder
Feuer + Eis: Eis- und Flammenwerfer
Feuer + Nadel: Bogen mit Flammenpfeilen
Feuer + Bombe: Feuerwerk
Feuer + Funke: Solarfeuer
Feuer + Schere: Flammenschwert
Feuer + Feuer: Feuervogel
Stein + Eis: Seifen-Skateboard
Stein + Nadel: Bohrer
Stein + Bombe: Dynamit
Stein + Funke: Elektroschocker
Stein + Schere: Steinklinge
Stein + Stein: Riesenstein
Nadel + Bombe: Stachelbombe
Nadel + Funke: Donnerschlag
Nadel + Nadel: Stachelige Trickklingen
Bombe + Funke: Glühbirne
Bombe + Schere: Widerhakenbombe
Bombe + Bombe: Granatwerfer
Funke + Schere: Elektro-Doppelklinge
Funke + Funke: Elektrischer Ball
Schere + Schere: Scharfer Bumerang

DER RICHTIGE WEG führt häufig durch bunte Mauern, die man nur mit der dazu passenden Fähigkeit zerstören kann. Welche Form Kirby für welche Mauer benötigt, könnt Ihr dieser Liste entnehmen.

Rot: Feuer
Blau: Eis
Grün: Schere
Orange: Stacheln
Gelb: Elektro
Schwarz: Bombe
Braun: Stein
Rot + Blau: Schmelzender Eiswürfel
Rot + Grün: Feuerschwert
Rot + Orange: Feuerpfeil
Rot + Gelb: Funkensprühender Sprengkopf
Rot + Schwarz: Feuerwerk
Rot + Braun: Vulkan

EXTRALEBEN: Wenn Euer rosa Pummel zu oft das Zeitliche segnet, solltet Ihr den untenstehenden Anweisungen folgen, um Euch so viele Extraleben wie nötig zu besorgen: Grabscht Euch gleich am Anfang den Stern, um ein Extraleben zu ergattern. Jetzt unterbrecht Ihr das Spiel mit der **Start**-Taste und wählt dann die 'Try Again'-Option aus. Der Stern am Anfang des Levels wird wieder da sein. Diesen Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

NBA Street

TRICK-MOVES für Fortgeschrittene findet Ihr massenhaft in unserer Liste. Die vier normalen Trick-Moves löst Ihr übrigens aus, indem Ihr einen der vier Turbo-Knöpfe betätigt und mit der ■-Taste bestätigt. Alle folgenden Spezialmanöver bekommt Ihr zu sehen, indem Ihr die angegebenen Schultertasten gedrückt haltet und ebenfalls mit Viereck abschließt.

Backtrack: L2 + R2 + ■
Breaking you off: R1 + R2 + L2 + ■
Change Up: L1 + R2 + ■
Cyclone: L1 + L2 + R1 + ■
Double Cross: L1 + L2 + R1 + ■
Downshift: L2 + R1 + ■
Off the Chain: L1 + R1 + ■
Slip´n´Side: L2 + R1 + R2 + ■
Streetwise: L1 + L2 + ■
Reel2Reel: R1+R2 + ■

TRICK-DUNKS: Neben normalen Trick-Dunks könnt Ihr auch mit elaborierten Spezial-Dunkings angeben. Hier gilt ebenfalls: Zuerst Schultertasten halten, dann bestätigen.

Around the World:
R1 + R2 + L1 + ●
Backbreaker:
L2 + R2 + ●
Dinner´s Served:
L1 + L2 + R1 + R2 + ●
Dominator:
L1 + L2 + ●
Dunkalicious:
L1 + L2 + R2 + ●
Groundshaker:
R1 + R2 + ●
Hammerdown:
R1 + L1 + ●
Wake Up Call:
L2 + R1 + ●

CODES FÜR JEDEN ANLASS: Hier findet Ihr eine kleine Auswahl der zahllosen Symbol-Codes für "NBA Street". Gebt die Passwörter im Code-Menü ein und erfreut Euch am Ergebnis:

Unendlicher Turbo:
Schuhe Basketball Backboard Basketball ↑
Authentische Uniformen:
Ball Ball Turntable Turntable ↑
Winzige Spieler:
Mikro Ball Mikro Ball ↑
Riesige Köpfe:
Mikro Turntable Schuhe Turntable ↑
Ultimative Power:
Backboard Turntable Turntable Ball ↑
´Mega Dunking´:
Backboard Ball Turntable Ball ↑
Keine Dunkings:
Backboard Ball Turntable Schuhe ↑
Alle Cheats ausschalten:
Turntable Turntable Turntable Turntable ↑

CART FURY

Total vernebelt: Um den Nebel nach Belieben manipulieren zu können, wählt Ihr einfach das Cheat-Menü an und benutzt den unten angegebenen Code. Jetzt könnt Ihr die Sichtweite nach Eurem persönlichen Geschmack einstellen.

R1 R2 ✖ ■ ■ L2 L1 R2

Große Rüben: Die Möglichkeit allen Spielfiguren fette Schwellköpfe aufzusetzen, wird immer wieder in Spielen eingebaut. Der Nutzen ist zwar umstritten, aber auch "Cart Fury" bietet Euch diese Option, wenn Ihr im Cheatmenü den folgenden Code eingebt.

▲ ■ ■ L2 L1 R2

Mehr Autos dürft Ihr steuern, wenn Ihr in der Fahrzeug-Auswahl die **L1** -Taste drückt.

Mehr Fahrer gibt's stattdessen, wenn Ihr im Fahrer-Menü die **R1** -Taste betätigt.

Unendlich Continues erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel im 'Saison-Modus' durchspielt. Danach könnt Ihr im Cheat-Menü die gewünschte Anzahl der Continues einstellen.

Bonus-Wagen: Um den ungewöhnlichen Zigarren-Boliden freizuschalten, müsst Ihr im Arcade-Modus auf der Frankfurt-Strecke den ersten Platz erreichen.



TONY HAWK´S PRO SKATER 2

Master Cheat: Um den mächtigen Power-Cheat benutzen zu können, der Euch alle Schummeleien auf einmal freischaltet, müsst Ihr das Spiel erst pausieren. Jetzt haltet Ihr die **R**-Taste gedrückt, gebt die unten angegebenen Kombination ein und wartet, bis das Pausemenü als Reaktion auf die erfolgreiche Code-Eingabe zu rotieren beginnt. Alternativ könnt Ihr den Cheat auch im Hauptmenü eingeben.

B A ↓ A Start Start B A → B → A ↑ ←

Levelauswahl und Geld zum Abwinken: Ihr könnt natürlich auch alle Cheats einzeln anwählen, um 'gezielt' zu cheaten. Wie gehabt werden die Tasten-Kombinationen in der Pausefunktion oder im Hauptmenü des Spiels bei gehaltener **R**-Taste aktiviert.

B A ← ↓ B ← ↑ B ↑ ← ←

Flying high: Um Euch in die Lüfte zu schwingen wie Marty McFly, müsst Ihr in gewohnter Weise und an oben genannter Stelle die **R**-Taste halten und den Cheat benutzen. Habt Ihr ihn korrekt eingegeben, genügt im Spiel ein winziger Abheber und das Halten von **A** oder **B**. Guten Flug!

← A Start A → Start

Zeit auf Null zurücksetzen: Haltet an gewohnter Stelle die **R**-Taste gedrückt und benutzt diese Kombination:

← ↑ Start ↑ →

Psycho-Optik ist sinnlos, aber vielleicht für den einen oder anderen ganz unterhaltsam. Benutzt den Cheat wie oben erklärt:

← A Start A → Start → ↑

Kein Blut: Wer seine kleine Schwester zocken lässt, nutzt den Cheat wie oben mit:

B ← ↑ ↓ ← Start Start

MEGAMAN LEGENDS 2

Leicht verdientes Geld: Besorgt Euch die 'Flame Barrier' und 'S Class License', sodass Ihr zum Planet Elysium fliegen könnt. Seid Ihr dort, rennt Ihr mit Eurem armamputierten Kampfschlumpf in die 'Defense Area' und sucht Euch einen der fliegenden 'Reeverbots'. Er wird drei brennende Reeverbots produzieren, die Ihr mit Hilfe Eures Flammenschildes sehr einfach besiegen könnt. Den originalen 'Reeverbot' lasst Ihr aber leben. Er wird immer mehr brennende Angreifer produzieren, die Ihr mit geringem Aufwand ausschalten und dadurch auf leichte Weise unendlich viel Geld verdienen könnt.

In der Bewegung liegt die Kraft: Eine hervorragende Taktik zum Ausweichen vor gegnerischen Projektilen und sonstigen Attacken ist das Wegrollen. Um nach links zu rollen, drückt Ihr einfach die Sprungtaste und gleichzeitig **L2**, um nach rechts auszuweichen, löst einen Sprung aus und betätigt die **R1**-Taste.

Schnelles Feuern kann Euch in einigen Situationen die Haut retten. Ihr erreicht eine optimale Schussfrequenz, indem Ihr die ■ -Taste gedrückt haltet und das Digi-Kreuz möglichst schnell nach oben drückt. Auf diese Weise verbraucht Ihr keine Energie und müsst nicht nachladen.

Jet Skates und Hydro Skates sind zwar schnelle Fortbewegungsmittel, dafür aber recht schwer zu manövrieren. Um eine Spitzkehre nach rechts zu machen, drückt Ihr folgende Kombination:

↓ + → + R1

Dasselbe Manöver nach links könnt Ihr ausführen, wenn Ihr diese Tasten gleichzeitig betätigt:

↓ + ← + L1

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

PLAYER´S GUIDE



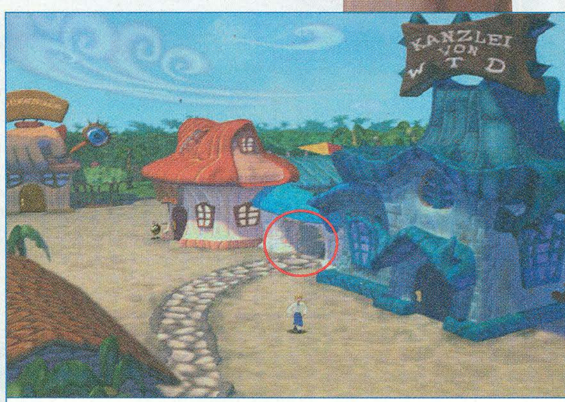
Knackige Rätsel treten bei Guybrushs Abenteuern genauso häufig auf wie abgefahrene Dialoge – dank unserer Komplettlösung erspart Ihr Euch ausschweifende Insel-Rundgänge. Allerdings solltet Ihr dennoch mit allen Charakteren reden, da Euch sonst etliche humorvolle Konversationen entgehen. *sb*

Vorspann

Guybrush ist an einen Mast gefesselt, während um ihn herum ein Piratenkampf erster Kajüte tobt. Tretet links gegen den Kohlebehälter. Nehmt dann eines der glühenden Stückchen mit Euren Füßen auf und balanciert es in Richtung Kanone. Kickt die Kohle zur Zündschnur.

Akt 1: Was tun auf Melee-Island, wenn Du tot bist?

Ihr setzt zuerst das Katapult außer Gefecht: Geht zum Hafen im Südosten, an der Hütte liegt ein Fahrradschlauch, den Ihr mitnehmt. Auf dem Rückweg zur Villa kehrt Ihr in der Scumm-Bar ein. Redet mit den zwei eingebildeten Dartspielern. Schwallt so lange auf diese ein, bis sie den Ballon des Betrunkenen in der Ecke mit einem Dart spicken. Dadurch pennt der Alte ein und Ihr dürft die Brezeln mitnehmen.
Spannt jetzt den Schlauch über den Kaktus neben der Villa. Am Katapult gebt Ihr Langnase die Schüssel mit dem Laugengebäck. Manipuliert dieses und Euer Haus ist gerettet.
Um nach Lucre Island zu segeln, braucht Ihr eine Crew und ein Schiff: Geht zu Elaine in die Villa und nehmt die Dokumente auf dem Tisch an Euch. Lasst sie von Elaine unterschreiben. Habt Ihr zuvor mit der Hafenmeisterin geredet, bekommt Ihr den nötigen Autoritätsbeweis in Form des Gouverneurssiegels. Sprecht nun Carla und Otis bei der Straßenecke an. Für einen lauen Regierungsjob kommen die zwei gerne mit an Bord. Gebt ihnen die unterzeichneten Verträge. Jetzt fehlt nur noch ein Navigator – der Besitzer der Scumm-Bar. Ignatius Käse will aber erst mitkommen, wenn er von Euch im Beleidigungsarmdrücken geschlagen wurde. Wichtig ist, dass sich die Beleidigungen reimen und einen Sinn ergeben. Anschließend geht's zu Eurem rosa Schiff und Ihr stecht endlich in See.
Auf Lucre-Island angekommen, latscht Ihr erstmal zur Anwaltskanzlei (das große blaue Gebäude links neben dem Springbrunnen). Redet mit den Rechtsverdrehern und Ihr bekommt einen Brief ausgehändigt. Lauft rüber zur Bank und verschafft Euch Zutritt zum Schließfach. Nach einer Zwischensequenz seid Ihr im Tresorraum gefangen. Sammelt alles ein, was so herumliegt: Schwert, Taschentuch, drei verschieden große Schwämme, Grog und Musikbox.
Hebelt nun die Tür mit dem Schwert auf (zweimal). Steckt dann den kleinen Schwamm in die Öffnung und träufelt etwas Grog darauf. Mit dem mittleren und großen Schwamm verfahrt Ihr ebenso. Die Tür steht offen, Guybrush wird 'verhaftet'. Nehmt das Hühnerfett und lauft ins Freie.



Der Weg aus der Stadt ist auf den ersten Blick nicht zu finden: Hier gelangt Ihr zu Ozzies Haus, in die Sümpfe oder zum Versteck.

Um den Dieb dingfest zu machen, braucht Ihr erstmal ein paar Dinge: Nehmt am Parfümstand eine Duftprobe und eine leere Phiole mit. Letztere liegt im Hinterhof um die Ecke. Im Haus der Stöcke hebt Ihr die Sägespäne auf. Danach lauft Ihr zum Köderladen und nehmt Euch eine Kostprobe mit. Schiebt noch schnell die Ente vor der Haustür ein und verlasst die Stadt durch das Tor neben der Kanzlei.
Am Anwesen von Ozzie Mandrill angekommen, pflückt Ihr die gelbe Blume vor dem furchteinflößenden Baum, anschließend geht's zurück zum Prothesenladen. Wenn Ihr Dave am Taschentuch riechen lasst, reicht die Intensität des Duftes nicht aus. Füllt den leeren Zerstäuber mit Wasser aus dem Springbrunnen und stopft nacheinander die Sägespäne, den Fischköder sowie die Blume hinein. Dann füllt Ihr das Ganze noch mit etwas Schlamm aus der Pfütze am Sumpf auf. Besprüht den blinden Dave damit und er verrät Euch den Namen des Duftträgers: Newton D. Eroneon. Benutzt nun den Karteikasten wie folgt: Das erste Rädchen steht für das Initial des ersten Namens, das nächste für das zweite und so weiter. Zu den Symbolen: Der Hasenkopf steht für die Buchstaben A bis D, die Palme für E bis H, der Kürbis für I bis M, der Affe für N bis S und die Bananen für T bis Z. Newton D. Eroneon ist also Affe, Hasenkopf, Palme.
Auf der Karte ist der Weg durch die Sümpfe zu Pegnose Petes Hause aufgezeichnet. Bevor Ihr dem Schurken das Handwerk legt, besucht Ihr die zwei Schachspieler am Hafen. Provoziert einen Streit zwischen den beiden. Sprecht solange mit ihnen, bis Ihr erfahrt, dass der Dünne total auf Brittany abfährt – der Zank ist perfekt! Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die Tischuhr einstecken. Benutzt diese mit dem Floß im Sumpf. Rechts unten ist nun ein Ziffernblatt eingeblendet. Bei jeder Uhrzeit müsst Ihr in die entsprechende Himmelsrichtung fahren. Auf der Karteikarte von Eroneon lest Ihr die Daten ab, die allerdings wild durcheinander gewürfelt sind. Deshalb hier die passende Reihenfolge für die Floßfahrt:

Um 12:10 Uhr nach Westen
Um 12:30 Uhr nach Norden
Um 3:30 Uhr nach Norden
Um 1:20 Uhr nach Westen
Um 1:25 Uhr nach Süden
Um 1:55 Uhr nach Süden
Um 2:50 Uhr nach Süden
Um 2:55 Uhr nach Süden

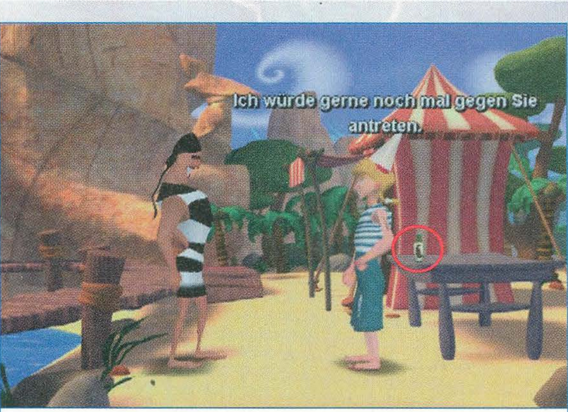
Wichtig: Wenn Euch der Guybrush aus der Zukunft begegnet, achtet auf das, was er Euch gibt und sagt – notiert alles. Später befindet Ihr Euch in der Situation des Doppelgängers und müsst es ihm gleichtun, sonst fallt Ihr in ein Raum-Zeit-Kontinuum.
Nach einigem Navigieren landet Ihr am Strand vor der Sumpfhütte. Lauft den Steg entlang und lauscht am Fenster. Hier verfolgt Ihr die Unterhaltung zwischen Ozzie Mandrill und Pete – die zwei stecken unter einer Decke und haben den Nachlass geklaut.
Nun legt Ihr Pegnose das Handwerk: Nehmt etwas von dem Hühnerfett und schmiert es auf die Fußmatte vor dem Haus. Dann werft die Ente durchs Fenster. Pete rutscht aus und landet im Krabbenkasten. Der Fließling ist jetzt erstmal festgesetzt, allerdings müsst Ihr noch ein paar Beweise sammeln. Spurtet zur Bank hinüber und benutzt das gebrochene Schwert mit dem Gully links vom Gebäude. Seht Euch den Deckel genauer an. Dort sind Namen eingraviert, die Ihr Euch merken solltet. Besucht Dave ein weiteres Mal.
Fragt den Blinden nach kostenlosen Prothesen. Er beginnt eine Geschichte zu erzählen, in die Ihr die notierten Namen einsetzt. Mit dem erhaltenen Stück Kunsthaut lauft Ihr wieder zur Bank. Spannt das Latex jetzt über die Gullyöffnung – fertig ist das Trampolin. So gelangt



Ihr in den ersten Stock der Bank. Knippst zuerst das Licht an. Zieht hierfür an der Kette bei der Lampe. Steckt die Scupper-Ware ein und seht Euch dann die Schatten an den Wänden an. Einer sieht genauso aus wie Petes Nase! Greift in die Leuchte und bringt das Beweisstück ins Gefängnis. Leider reicht dieses Indiz immer noch nicht, um Pegnose zu überführen.
Geht wieder in den Prothesenladen: Stellt die Musikbox auf den Tresen, um Dave zu verwirren. So könnt Ihr unentdeckt eine Handprothese mitnehmen. Jetzt zum Ködershop, wo die Hand auf die Termiten angewendet wird. Nehmt noch einen Gratis-Köder mit und steckt ihn in die Scupper-Box.
Jetzt geht es wieder zum Anwesen von Ozzie Mandrill. Besprüht eines der ausgestopften Tiere mit dem stinkenden Duftwässerchen. Aus Wut über diese Tat zerbricht Ozzie seinen Stock. Pech für ihn: Jetzt muss der Stecken in Reparatur! Logisch, dass Ihr ebenfalls dorthin geht. Der Stock von Ozzie liegt im hinteren rechten Eck. Wendet die Termiten-Hand darauf an.
Wenn der hinterhältige Kerl sein Gehwerkzeug wieder mitgenommen hat, klingelt Ihr ein zweites Mal bei ihm. Sprecht ihn auf die aus der Bank geklaute Ware an und verunsichert ihn ein bisschen. Er macht sich direkt auf den Weg zum Versteck. Eure Chance: Die Termiten haben den Wanderstock von Ozzie angefressen und Ihr könnt der Spur von Sägespänen zum Geheimversteck folgen.
Nachdem Ozzie verschwunden ist, untersucht Ihr die Baumgruppe. Klettert in die Höhle hinunter und drückt den roten Knopf am Tisch. Wieder zurück an der Oberfläche, unternehmt Ihr einen Tauchgang (tiefes Gewässer anklicken). Lasst Euch in aller Ruhe auf den Grund sinken. Lauft ein Stückchen nach vorne und beobachtet die Leuchtfische. Wenn der kleine Schwarm in Reichweite ist, benutzt Ihr die Scupper-Box, um ein Fischlein zu fangen. Endlich ist es hell genug, so dass Guybrush den Höhleneingang auf der linken Seite sehen kann. Schwimmt hindurch zur Grotte, wo die Kiste mit der Beute steht. Achtet darauf, alles einzusammeln, auch die Schraube von Petes Nase. Geht zum Polizeichef und der Akt ist abgeschlossen!

Akt 2: Komm´ auf die Seekuh

Zurück auf Melee Island geht Ihr zuerst in den Voodooladen. Seht Euch die komische Hand in der Mitte des Raums genauer an. Zieht an dem unbenannten Finger, um die Voodoolady zu rufen. Nach einer ausführlichen Unterhaltung über das Erbe der Marleys gibt sie Euch Voodoo-Ohrringe, einen Stift an einer Kette und eine Halskette. Geht zum Haus von Meathook im Nordosten der Insel und haltet eine ausführliche Unterhaltung mit ihm – so bewegt er sich von den Farbeimern weg. Schnappt Euch den Pinsel aus dem Topf und wandert runter zum Hafen. Zieht dort einen Grog aus dem Automaten und macht Euch auf den Weg zur Scumm- bzw. Lula-Bar. Setzt Euch an die kultige Sushi-Theke und betrachtet das Bild vor Euch genauer. Ist das nicht das verschollene Gemälde von Meathook? So findet Ihr die Wahrheit heraus: Bestellt Euch bei der Bedienung flambierte Kutteln. Wartet, bis diese direkt unter dem Bild vorbeifahren und steckt den Pinsel in das Getriebe vor Euch.
Hattet Ihr das richtige Timing, so stoppt das Schiffchen exakt unter dem Gemälde. Allerdings ist der französiche Koch außer sich und verlässt seine Arbeitsstätte. Geht schnell in die Küche. Gießt den Grog in den Ofen, an dem die beiden Affen hebeln. Nun schmilzt das Wachs am Gemälde und offenbart eine geheime Karte.
Marschiert schnurstracks zum Hafen. Gebt Eurer Galionsfigur die Ohrringe sowie die Halskette und den Stift. Schließlich reicht Ihr das Bild rüber und brecht in Richtung Jambalaya Island auf.
Nach einer wilden Fahrt kommt Ihr ans Ziel: Begebt Euch zum Marktplatz, wo Ihr die Bronze-Statue untersucht. Haltet unbedingt mit dem Touristen ein Schwätzchen über die Statue – versucht dabei, möglichst viel über den Bronze-Hut herauszufinden. Danach geht's ab zum Star-Buccaneers-Café. Betrachtet von außen die Kaffeetasse auf der rechten Fensterbank. Betretet das Café und steckt die Tasse ein. Lasst Euch das Porzellan von der Bedienung mit Cappuccino füllen und steckt dann das Behältnis ins Inventar. Klaut der netten alten Dame ihren Krug aus der Tasche, bevor Ihr das Café verlasst. Zudem nehmt Ihr einen von den Biskuits mit. Besucht nun den alten Stan, sein Laden liegt im Osten der Insel. Bevor Ihr mit ihm plaudert, krallt Ihr die Flasche Kleister vom Fensterbrett. Sprecht mit Stan über das Time-Sharing-Programm; Guybrush pennt leider während des stundenlangen Monologs ein. Abhilfe schafft der mitgebrachte Cappuccino. So haltet Ihr bis zum Ende durch und bekommt den Affenkrug-Gutschein für's Planet Threepwood.
Nun geht's zur Micro-Groggery, bei der Ihr einen kostenlosen Kinder-Grog bekommt. Zudem greift Ihr hier einen weiteren Affenkrug-Gutschein ab: Schmiert einfach den Kleister auf die Seekuh und fragt den Barkeeper, ob Ihr auf dem mechanischen Gefährt reiten dürft. Der Super-Klebstoff hält Guybrush im Sattel. Nach einigen turbulenten Runden ist unserem Held zwar schwindlig, dafür gibt's endlich den Gutschein.
Im Planet Threepwood betrachtet Ihr erstmal die Tageskarte links neben der Tür. Bestellt bei der Bedienung irgendwas, Guybrush setzt sich dann automatisch an einen Tisch. Bezahlt alles mit den Gutscheinen, sonst bekommt Ihr kein Essen. Wenn der Affenkrug vor Euch steht, bittet den Karikaturist, eine Zeichnung von Euch anzufertigen. Das Portrait wird dann mit dem Kleister auf den Krug der alten Dame geklebt. Tauscht den echten Affenkrug gegen den falschen und Ihr besitzt den ersten Teil der ultimativen Beleidigung. Bevor Ihr das Restaurant verlasst, solltet Ihr noch den Touristen links im Eck behelligen und ihn über die ultimative Beleidigung ausfragen.
Mit dem kleinen Ruderboot am Dock paddelt Ihr anschließend zum Knottin Atoll hinüber.



Den zerkauten Biskuit aus dem Starbuccaneers stopft Ihr in die Ölflasche von Marco de Pollo

Seht Euch zuerst das Puppentheater an. Redet so lange mit den Püppchen, bis sich der Besitzer zeigt. Gebt Ihm das Bild von Meathook und er schlägt sich in die Büsche. Packt klein Guybrush bzw. Le Chuck ins Inventar und lauft hoch zum weißen Gebäude. Hier ist die Resozialisierungsschule für Piraten untergebracht. Beteiligt Euch einfach am Unterricht. Bei der mündlichen Prüfung müsst Ihr Euch dann so richtig barbarisch und ätzend verhalten. Sucht immer die heftigste Antwort aus. Nur dann werdet Ihr vor die Tür gesetzt und bekommt die Narrenkappe aufgesetzt. Löst anschließend den Feueralarm aus – der Knopf befindet sich rechts an der Hauswand. Lauft jetzt schnell in die Schule und krallt Euch die Pfeife aus der Krimskrams-Kiste.
Bewegt Euch nun zum Strand und sprecht mit dem bärtigen Piraten. Erkundigt Euch über dessen Vater und den Bronze-Hut. Zudem solltet Ihr alles über die zwei Papageien in Erfahrung bringen. Weiter geht's in Richtung Osten: Am Steinfeld angekommen, lockt Ihr das Federvieh mit der Trillerpfeife an. Von dem Piraten wisst Ihr, dass nur einer von beiden die Wahrheit sagt – fragt sich nur, wer? Um den Lügner zu enttarnen, gebt Ihr einem von beiden Papageien einen kräftigen Schluck von dem Kindergrog. Das Resultat: Der Vogel schwankt wie besoffen und kann so von seinem Gegenstück unterschieden werden. Wenn Ihr wisst, welcher Vogel die Wahrheit sagt, fragt Ihr diesen nach dem Stein, unter dem der Bronze-Hut versteckt ist. Benutzt nun die beiden Puppen auf dem Felsen, damit Admiral Casabe den Stein sprengt – Ihr habt einen weiteren Teil der ultimativen Beleidigung!
Zurück auf Jambalaya Island betätigt Ihr Euch als Klippenspringer. Geht einfach rüber zum Bassin im Osten. Lasst Euch zuvor von der Jury durchchecken und tretet dann gegen Marco de Pollo an. Allerdings gelingt der erste Versuch nicht. Haltet also ein Pläuschchen mit der Hippie-Fraktion der Jury. Die kann Euch Tricks beibringen und erklären, wie de Pollos Sprung am besten nachzuahmen ist. Dem angegrauten Alten in der Mitte ist wichtig, dass Ihr beim Eintauchen nicht spritzt. Deshalb bleibt Euch nichts anderes übrig: Vor dem nächsten Sprung setzt Ihr die Narrenkappe auf.
Den fiesen Typ links könnt Ihr nur durch einen Trick auf Eure Seite bringen. Redet mit ihm erst ausgiebig über seine Frau. Dann seht Ihr Euch die Broschüre von Stan an. Hier erblickt Ihr den schwarz gekleideten Typen mit einer anderen





Werft erst den Folgebrocken, wenn der vorherige eine Wurzel (Kreise) gestreift hat. Die Steine müssen sich treffen (Kreuze).

Frau. Somit überzeugt Ihr ihn, dass Ihr der bessere Klippenspringer seid.
Stopft nun etwas von dem Biskuit in de Pollos Robbenbadeöl. Nicht vergessen: Vor dem Sprung die Narrenkappe aufsetzen! Macht bei der zweiten Austragung einfach de Pollos Sprung nach und Ihr gewinnt! Auf zum dritten Akt und zurück nach Melee Island.

Akt 3: Flucht von Monkey Island

Jetzt wird's richtig brenzlig! LeChuck ist wieder da und hat Euch nach Monkey Island befördert. Nachdem Ihr aufgestanden seid, solltet Ihr zuerst die Notiz am Baumstamm lesen. Dann geht's weiter zur Hütte von Herman Toothrot. Nehmt die Kokosnuss und lauft rüber zu dem alten Mann. Nach einer kurzen Unterhaltung merkt Ihr, dass sich der Alte an nichts mehr erinnern kann. Da hilft nur die Holzhammer-Methode: Werft ihm die Nuss an den Kopf. Aller dings reicht das noch nicht, um sein Gedächtnis zurückzuholen.
Geht danach in die Schlucht hinter Hermans Lager. Dort liegt der legendäre Bananenpflücker rechts von der umgestürzten Lore. Am Strand pflückt Ihr gleich mal eine Staude. Gebt dem niedlichen Timmy eine Banane, damit er Euch folgt. Geht zurück zur Schlucht und hinein in die Mine. Haltet Timmy währenddessen mit weiteren Bananen bei Laune. Im Inneren der Mine geht Ihr bis zur Stahltür. Öffnet den kleinen Schacht und werft eine Frucht hinein. Wenn Timmy hindurchgesprungen ist, macht Ihr die Tür hinter ihm zu. Benutzt nun eine weitere Banane mit dem Portal. Timmy öffnet die Tür und Ihr kommt in den Maschinenraum. Dort holt Ihr Euch mit dem Bananenpflücker den Tangpflücker. Jetzt ist das Getriebe frei und die Lava fließt.
Als nächstes geht es zum Aussichtspunkt. Dort findet Ihr drei Kanäle sowie einen Haufen Steine. Je ein Felsbrocken muss nacheinander in das rechte, mittlere, linke und nochmal ins linke Loch geworfen werden. Hier ist wieder mal Timing gefragt: Die Wurzeln markieren den Zeitpunkt, zu dem der nächste Stein geworfen werden muss. Zudem sollten sich die Felsen gegenseitig in die passenden Ausgänge bugsieren (siehe Bild oben). Wenn alles gut gelaufen ist, fliegt ein Brocken in den Lavasee nebenan.
Nun geht es zur Kirche im Westen. Im Inneren dreht Ihr Euch zur Tür und greift mit dem Bananenpflücker beide Schilde aus dem Totenschädel. Sprecht dann mit dem Geisterpriester. Guybrush überredet ihn zu einer Lavabootfahrt. Fahrt zunächst gegen den zuvor geschleuderten Stein. Somit treibt Euer Boot in den kleinen Lava-Teich. Steigt aus und saugt mit dem Tangpflücker das hitzebeständige Unkraut auf. Lauft jetzt den kleinen Hügel hinauf und tretet die Palme um. Anschließend unternehmt Ihr eine weitere Bootsfahrt. Vorhin habt Ihr gesehen, wie Timmy einen Gegenstand auf eine der Inseln im See geworfen hat, diesen holt Ihr Euch jetzt zurück! Befolgt einfach die Anleitung auf dem Bildschirmfoto rechts unten. Wenn Ihr nahe genung herangekommen seid, schnappt Ihr Euch die Milchflasche mit dem Bananenpflücker.
Anschließend werft Ihr Toothrot die Milchflasche an den Kopf. Nach einer weiteren Unterhaltung kann er sich immer noch nicht an alles erinnern. Über die umgestürzte Palme bei der Lava gelangt Ihr in das Ex-Kannibalendorf. Dort wohnen jetzt Affen. Unterhaltet Euch ausgiebig mit Jojo dem Affenprinzen über den Monkey Combat. Als nächstes geht Ihr rüber zum musikalischen Affen. Gebt ihm die zwei Schilder aus der Kirche und Ihr bekommt das Akkordeon. Tja, dies ist der dritte und letzte Gegenstand, den Ihr dem armen Herman an den Schädel werfen müsst. Nun kommt die Überraschung: Herman ist der verschollene Gouverneur von Melee Island und Elaines Großvater! Von ihm bekommt Ihr das Gouverneurssiegel.
Jetzt braucht Ihr nur noch den Bronzehut vom Affenprinzen. Allerdings müsst Ihr zuvor vier Primaten schlagen. Die beinahe komplette Tabelle für alle Ausgangsstellungen findet Ihr unten.
Danach geht Ihr einfach zum großen Affenkopf und benutzt die neu erworbene Kopfbedeckung mit dem Riesenschädel. Der Bananenpflücker wird an die Nase geklemmt. Betretet den Affenkopf durch dessen Mund und Ihr findet Euch im Kontrollraum wieder. Steckt das Gouverneurssiegel in den Spalt am Pult links neben dem Steuerrad (sucht ruhig ein bisschen, er ist nicht einfach zu finden). Die Flucht von Monkey Island hat begonnen!

Akt 4: Guybrush tritt ungewöhnlich großen Hintern

Bewegt Euch mit dem riesigen Affenroboter zur rechten Seite der kleinen Insel. Dort verwendet Ihr die herumliegende Planke mit dem kleinen Turm. Klettert anschließend den Turm hinauf und weiter zum anderen Gerüst bis zum Megaphon (große Muschel). Nun noch schnell den Hebel gedrückt, und Ihr habt vorerst das Schlimmste verhindert. Die Zwischensequenz deutet allerdings auf eine Niederlage hin.
Im Finale kämpft Ihr mit Eurem Affen-Roboter gegen die Riesenstatue von Le Chuck im 'Monkey Combat'. Aber der geisterhafte Kapitän ist einfach zu gut trainiert: Zwar könnt Ihr nicht gegen ihn gewinnen, dafür aber richtig ärgern: Kopiert einfach seine Techniken. Bei jedem Unentschieden wird der Bärtige ein ganzes Stück wütender – schließlich gibt der Gespenster-Fiesling doch noch klein bei. Und die Karibik ist endgültig von bösen Seebären gesäubert... *sb*



Bei der Lava-Bootsfahrt müsst Ihr die anderen Boote rammen. Die Zahlen markieren die Reihenfolge.

MONKEY COMBAT

Ausgangsstellung	Neue Stellung	Nötiger Ausruf
Betrunkener Brüllaffe	Panischer Pavian	Oop Eek Chee
Betrunkener Brüllaffe	Geselliger Gibbon	Ack Oop Eek
Betrunkener Brüllaffe	Ängstlicher Affe	Ack Chee Eek
Betrunkener Brüllaffe	Schneller Schimpanse	Ack Chee Oop
Panischer Pavian	Betrunkener Brüllaffe	Oop Eek Chee
Panischer Pavian	Ängstlicher Affe	Oop Ack Chee
Panischer Pavian	Schneller Schimpanse	Eek Ack Oop
Geselliger Gibbon	Betrunkener Brüllaffe	Ack Oop Eek
Geselliger Gibbon	Ängstlicher Affe	Ack Eek Chee
Geselliger Gibbon	Schneller Schimpanse	Ack Oop Chee
Ängstlicher Affe	Betrunkener Brüllaffe	Ack Chee Eek
Ängstlicher Affe	Panischer Pavian	Oop Ack Chee
Ängstlicher Affe	Geselliger Gibbon	Ack Eek Chee
Ängstlicher Affe	Schneller Schimpanse	Oop Ack Eek
Schneller Schimpanse	Betrunkener Brüllaffe	Ack Chee Oop
Schneller Schimpanse	Panischer Pavian	Eek Ack Oop
Schneller Schimpanse	Geselliger Gibbon	Ack Oop Chee
Schneller Schimpanse	Ängstlicher Affe	Oop Ack Eek

Verlierer und Gewinner:

Betrunkener Brüllaffe (BB)	verliert gegen ÄA und SS
Panischer Pavian (PP)	verliert gegen BB und ÄA
Geselliger Gibbon (GG)	verliert gegen BB und PP
Ängstlicher Affe (ÄA)	verliert gegen SS und GG
Schneller Schimpanse (SS)	verliert gegen GG und PP

SKIES OF ARCADIA

PLAYER´S GUIDE, TEIL 2

Wir erinnern uns: Nach der Bombardierung von Nasrad werden Vyse und seine Crew von Admiral Ramirez gefangen genommen. Im zweiten Teil unserer Lösung führen wir Euch in die Freiheit und bis zum spektakulären Abspann.

Wieder auf der Flucht

Gilder öffnet die Zellentür und Ihr könnt Euer Gefängnis verlassen. Rennt Richtung Aufzug, vermöbelt die Wachen und fahrt in den zweiten Stock – dort hat Aika Probleme mit dem aufdringlichen Admiral Vigoro. Mit seinen 5.500 Hitpoints stellt er kein Problem dar. Sollte er Aika verwirren, so benutzt Ihr einen Curia Kristall. Nach dem Sieg gibt's einen **Schlüssel**. Rüstet Aika aus und nehmt jetzt den Aufzug zur Kanonenbatterie 28. Oben benutzt Ihr den Schlüssel, um weiterzukommen. Rennt durch den Lauf der Riesenkanone ins Freie. Haltet Euch draußen rechts, bis Ihr an einen Lift kommt. Nutzt den Speicherpunkt oben, geht durch die Tür und erledigt die Wachen vor dem Portal. Geht hindurch, um Fina zu retten. Rüstet auch sie neu aus und fahrt mit dem Lift wieder nach unten. Rechts kommt Ihr zu den Docks. Weicht den Suchscheinwerfern aus und plündert die Kisten: In einer wartet wieder einmal Zivilyn Bane (4.000 Hitpoints stark). Die Tür ganz oben führt zu einem Boss: Der Drakor Tank (8.000 Hitpoints) ist ein knackiger Gegner, sein Wheel Blast kann mehreren Helden über 1.500 Energiepunkte abziehen. Deckt also die meiste Zeit und benutzt nur mit Gilder und Vyse Spezialattacken. Nach dem Kampf schrillen Alarmsirenen. Nehmt den Lift (erste Antwort) und Ihr trefft Prinz Enrique, der Euch sein Schiff Delphinus zur Verfügung stellt. Nehmt ihn in die Party auf (erste Antwort) und Ihr bekommt Eure **Mondkristalle** zurück. Mit der mächtigen Delphinus könnt Ihr nun aus der Grand Fortress ausbrechen. Im folgenden Schiffskampf wartet Ihr einfach, bis die Moon Stone Cannon voll aufgeladen ist und sprengt dann ein Loch in die Wand. Erklärt Euch bereit, die Rolle des Captain zu übernehmen (erste Antwort), redet mit Gilder und untersucht das wackelnde Paneel auf der Brücke – darunter versteckt sich Marco, der erste Matrose Eures Schiffs. Erforscht das Vehikel und nehmt die **Moonberry** auf der Brücke und das **Cham** auf dem Deck mit. Fliegt jetzt nach Sailors Island, wo Ihr Polly, Lawrence und Pinta rekrutiert. Segelt jetzt nach Nasrad. Dort nehmt Ihr Kanonier Khazim und Händlerin Osman auf. Schippert weiter nach Crescent Island. Dort trefft Ihr Brabham und Ismael: Während ersterer für 25.000 Goldstücke Euer Schiff aufmöbelt, baut Ismael für 75.000 Münzen Eure Basis. Zahlt die gewünschten Beträge und sucht Euch eine Piratenflagge aus. Fina erzählt über Ramirez, muntert sie in der Konversation auf (zweite Antwort). Hier erfahrt Ihr auch, dass Euer nächstes Ziel das Land Yafutoma ist. Da die Delphinus auch Rifts (die vertikalen Luftwände) durchfliegen kann, führt Euer nächster Weg nach Esperanza. Ihr erreicht die Stadt, wenn Ihr von Maramba nach Süden fliegt. Sobald Ihr den South Ocean erreicht habt, haltet Ihr Euch Richtung Osten; hinter dem Rift findet Ihr bald Esperanza.



Das verzwickte Dark Rift: Beachtet Ihr nicht die Wegbeschreibung, verfahrt Ihr Euch öfters, als Euch lieb ist.

Das Dark Rift

Erforscht die Stadt, kauft neue Waffen und betretet die Kneipe (das größte Gebäude). Sprecht mit Don; kurz darauf erfahrt Ihr, dass Admiral Gregorio Prinz Enrique zurückholen soll. Am nächsten Morgen speichert Ihr und nehmt mit der Delphinus den Kampf gegen die Armada auf. Der kleine Kreuzer ist schnell besiegt: Ladet in der ersten Runde Euren Spirit auf und fegt das Schiff mit der Moon Stone Cannon vom Himmel. Das Kanonenboot hat nur unwesentlich mehr Energie und stellt damit kein größeres Problem für die Delphinus dar. Die Auriga – Gregorios Flagschiff – macht Euch da schon mehr zu schaffen. Achtet vor allem auf die Ramm-Attacke; setzt Ihr rechtzeitig Quika ein, wird Gregorio Euch verfehlen, auch Increm leistet in diesem Kampf gute Dienste. Nach einer weiteren Nacht in Esperanza macht Ihr Euch auf den Weg ins Dark Rift. Fliegt gen Südosten, bis Ihr einen Wirbel in der schwarzen Wand seht und fliegt geradeaus, bis Ihr in einen Raum voller Pflanzen kommt. Manövriert ganz nach oben und holt eine **Moss Armor** aus dem Schiffswrack. Nun geht's ganz nach unten, um den **Magus Seed** abzugreifen. Auf mittlerer Höhe findet Ihr ein Loch in den Pflanzen. Fliegt durch und besorgt Euch aus dem Schiff oben die **Traummachete**. Etwas tiefer fliegt Ihr in den Wirbel zu Eurer Rechten. Durch den Tunnel erreicht Ihr einen Raum voller Moonstones, in der Mitte findet Ihr den schwarzen Mondstein. Dreht Euer Schiff um 180 Grad und fliegt durch den Wirbel ganz rechts. Im nächsten Pflanzenraum bewegt Ihr Euch nach unten, links gibt's drei **Sacrum Kristalle**. Dreht Euch nach rechts und fliegt nach oben, bis Ihr ein Schiff vor Euch seht. Im Inneren trefft Ihr Robinson – wenn Polly zu Eurer Besatzung gehört, begleitet er Euch. Kehrt in den Raum mit den vielen Moonstones zurück, manövriert nun nach rechts und fliegt in den Wirbel, der sich rechts unterhalb des rot schimmernden Wirbels befindet. Der Tunnel führt zu einem weiteren Raum voller Pflanzen. Fliegt nach oben und seht nach rechts – an der Unterseite des Felsens gibt's eine **Moonberry**. Sucht eine Säule aus Felsen; etwas weiter oben trefft Ihr in einem Schiff Zivilyn Bane (4.800 Hitpoints). In der Nähe findet Ihr einen Wirbel, der Euch zum letzten Raum führt. Speichert und kämpft danach gegen Anguila (55.000 Hitpoints). Das Seemonster lässt sich einfacher erledigen, als es den Anschein hat: Seine Attacken ziehen Euch nur sehr wenig Energie ab. Greift an, wenn das Biest sichtbar ist.

Der blaue Kristall

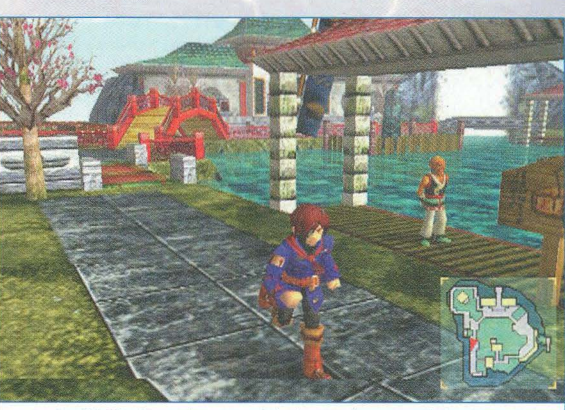
Fliegt nach Nordosten, bis Ihr das Rift durchquert habt, von da an geht's direkt nach



Norden. Nach einiger Zeit werdet Ihr angegriffen, da das gegnerische Schiff in großer Höhe fliegt, ist es nicht leicht zu treffen. Setzt Increm ein und greift mit Torpedos an; der Gegner besitzt 25.000 Hitpoints. Rennt nach der Schlacht an Deck und stellt Euch den gegnerischen Anführern (erste Antwort): Jao und Mao verfügen jeweils über 2.700 Hitpoints. Konzentriert Euch von Anfang an auf einen der beiden. Fliegt nun weiter nach Norden, um Yafutoma zu entdecken.

Hier werdet Ihr gleich zu Lord Mikado gebracht. Im Haus hinter dem Palast könnt Ihr Euch heilen und den Spielstand speichern. Sucht das **Cham** in der Stadt und seht Euch um. Lasst Euch in dem kleinen Boot den Wasserfall hinunterfallen. Auf der Baustelle trefft Ihr Kirala, die Euch begleitet. Kehrt in den ersten Bereich der Stadt zurück und fahrt mit dem Boot zum Restaurant im Nordwesten, dort lest Ihr Kiralas Schwester Urala auf. Nach umfangreichen Einkäufen geht Ihr in Richtung Docks und besucht den Schiffsteilehändler. Er gibt Euch einen **Taucheranzug** und bringt Euch zu Mt. Kazai.

Im Inneren des Berges klettert Ihr das lange Seil hinab und folgt dem Tunnel in einen großen Raum mit Türen, die in alle Himmelsrichtungen führen. Eure Aufgabe: Ihr müsst das Wasser anheben, um weiter zu kommen. Betätigt den Schalter und geht durch die südliche Tür. An der Gabelung geht Ihr nach rechts und taucht ins Wasser. Sucht den Schalter, öffnet die Kisten. In einer wartet der gute, alte Zivilyn Bane (5.200 Hitpoints). Kehrt zurück in den großen Raum und durchquert diesmal die Tür im Osten. Geht gleich nach rechts und die Rampe hinunter. Verlasst das Wasser über die Rampe in der Mitte des Raums und drückt den Schalter. Benutzt nun die neue Brücke, um an einen weiteren Schalter zu gelangen. Betätigt auch diesen und kehrt in den großen Raum zurück. Durch die Tür im Westen erreicht Ihr eine Kammer mit zahlreichen Wasserbecken. Geht geradeaus an zwei Abzweigungen vorbei und biegt an der dritten nach links ab. Nehmt die nächste Rampe, die ins Wasser führt. Unten angekommen folgt Ihr dem Weg und drückt den Knopf. Lasst Euch jetzt weiter nach unten fallen und kehrt durch den Tunnel im Westen an die Oberfläche zurück. Im großen Raum könnt Ihr nun endlich die Rampe im Süden benutzen. Durchquert die Tür und folgt dem Tunnel bis zu einer Abzweigung. Geht Ihr geradeaus, gibt's eine **Moonberry**. Biegt an der Abzweigung links ab, nehmt das **Cham** mit und sucht den Raum mit den beiden Robotern. Vorsicht, die Blechkameraden können Euch mit normalen Attacken versteinern. Im nächsten Raum drückt Ihr den Schalter, geht nach rechts und drückt einen weiteren Knopf. Ihr seid jetzt über dem ursprünglichen Raum. Kümmert Euch nicht weiter um den Schalter und geht durch das Tor. Den Schalter im nächsten Raum drückt Ihr wieder, danach überquert Ihr die Brücke. Hinter der Tür lasst Ihr Euch von einer Plattform nach unten bringen. Heilt, speichert und betretet den Lift. An der Felsbrücke werdet Ihr angegriffen. Tortigar (10.000 Hitpoints) ist ein tückischer Gegner: Mit Steelskin kann er jede Attacke abwehren und zu allem Überfluss seine Energie mit Sacrulen-Magie wieder voll aufladen. Setzt wenige, starke Attacken wie Piratenzorn oder (bei voll aufgeladenem Spirit) Prophecy ein. Holt Euch nach dem Kampf den **blauen Mondkristall** und kehrt nach Yafutoma zurück.


Im idyllischen, aber verwinkelten Yafutoma gibt's einen Mondkristall zu holen und neue Crewmitglieder zu ködern.



Verrat

Nach dem Gespräch mit Mikado erfahrt Ihr, dass sich die Valuanische Flotte in Yafutoma aufhält. Am Hafen trefft Ihr Belleza. Während die Valuaner mit Mikado reden, wartet Ihr ab, was geschieht (zweite Antwort). In Eurem Zimmer berichtet Prinzessin Moegi, was geschehen ist. Versteckt Euch vorerst (zweite Antwort). Durch die geheime Passage erreicht Ihr ein Schiff, das Euch auf eine andere Insel bringt. Kämpft Euch zum Tempel vor und Ihr trefft Prinz Daigo, Moegis Bruder. Gemeinsam beschließt Ihr, die Armada anzugreifen (erste Antwort). Nach einigen Zwischensequenzen müsst Ihr die gestohlene Delphinus zurückerobern. Erledigt die Soldaten einen nach dem anderen und kämpft Euch zur Brücke vor, dort erwartet Euch der Verräter Muraji (3.300 Hitpoints). Kümmert Euch zunächst um die Soldaten, danach bereitet Euch Muraji selbst keine Probleme mehr. Als nächstes kommt Admiral Vigoro an die Reihe: Sein Flagschiff Draco (45.000 Hitpoints) ist vor allem durch die riesige Draco Cannon gefährlich – ungeblockt kann Euch die Waffe bis zu 10.000 Hitpoints abziehen. Setzt möglichst oft die Moonstone Cannon ein und wehrt seine Kanonenschüsse ab. Nach der Draco greift Euch der blaue Gigas an. Mit seinen 100.000 Hitpoints kann Bluheim einiges einstecken, zum Glück ziehen seine Attacken aber nicht zu viel Energie ab. Achtet auf Eure Hitpoints, setzt oft die Moon Stone Cannon ein und Bluheim ist bald erledigt. Nach dem Sieg bekommt Ihr den **blauen Mondkristall** zurück, außerdem erhaltet Ihr ein **Buch** über die Yafutomanische Technik. Habt Ihr beschlossen, die Welt zu umrunden (zweite Antwort), wechselt Ihr zur zweiten GD.

Eiszeit

Von Yafutoma aus segelt Ihr nach Südosten; im großen Steinriff findet Ihr eine Öffnung, durch die Ihr Ixa'taka erreicht. Nach Crescent Island ist's jetzt nur noch ein Katzensprung. Dort angekommen, treten Ismael und Brabham Eurer Crew bei, in der Nähe des Speicherpunkts trefft Ihr Belle, die Euch ebenfalls begleitet. Seht Euch in der Stadt um und nehmt den Lift in den

SO KOMMT IHR AN EURE MANNSCHAFT?

Name	Job	Fundort	Bedingung
Belle	Kanonier	Crescent Island	Findet sie neben dem Speicherpunkt im Hangar.
Brabham	Mechaniker	Crescent Island	Gebt ihm 25.000 Goldstücke.
Domingo	Späher	Gordos Bistro	Wenn Ihr 30 eigene Entdeckungen habt, begleitet er Euch.
Don	Steuermann	Esperanza	Er schließt sich Euch an, wenn Ihr aus Yafutoma zurück seid.
Hans	Mechaniker	Horteka	Redet vor und nach Yafutoma mit ihm.
Ilchymis	Künstler	Ilchymis Island	Sucht seine Insel im North Ocean. Ihr müsst Riselem-Magie beherrschen.
Izmael	Architekt	Crescent Island	Gebt ihm 75.000 Goldstücke.
Kalifa	Händler	Maramba	Rüstet ein Surian Blade aus und redet mit ihr.
Khazim	Kanonier	Nasrad Hafen	Redet nach Nasrads Zerstörung mit ihm.
Kirala	Architekt	Yafutoma	Findet sie auf der Baustelle in Yafutoma.
Lawrence	Steuermann	Sailors Island	Zahlt ihm 10.000 Goldstücke.
Marco	Matrose	Delphinus	Findet ihn auf der Brücke.
Merida	Narr	Horteka	Holt den Ballon von Sailors Island und bringt ihn Merida.
Moegi	Gast	Yafutoma	Besiegt Bluheim.
Osman	Händler	Nasrad	Nehmt sie nach der Zerstörung Nasrads mit.
Pinta	Gast	Sailors Island	Pickt ihn im Waffenladen auf.
Polly	Koch	Sailors Island	Redet in der Kneipe mit ihr.
Pow	Narr	Pirate Island	Unterhaltet Euch mit den Kindern auf Pirate Island.
Robinson	Matrose	Dark Rift	Siehe Text.
Ryu-Kan	Künstler	Insel nördlich Yafutomas	Ihr müsst als Rang mindestens 'Vyse der Mutige' besitzen.
Tikatika	Späher	Horteka	Findet Ixa'ness Village und redet mit Tikatika in Horteka.
Urala	Koch	Yafutoma	Redet mit ihr, nachdem Ihr Kirala habt.

Besprechungsraum. Euer nächstes Ziel sind die Lands of Ice im Süden. Dort sucht Ihr die Eisfläche ab, bis Ihr einen hellblauen Punkt findet – dies sind die Eisruinen. Sprecht den Kristall an und gebt die richtige, zweite Antwort. Folgt dem neuen Pfad, bis Ihr den zweiten Kristall findet, hier ist die erste Antwort die richtige. Auch der dritte Kristall stellt Euch eine Frage: Hier wählt Ihr wieder Antwort Zwei. Nach einer kleinen Rutschpartie befindet Ihr Euch in den Ruinen der Stadt. Dank Automap habt Ihr die gefrorenen Ruinen schnell durchquert – vergesst aber bei aller Eile nicht, die Kisten zu plündern. Natürlich ist Zivilyn Bane wieder mit von der Partie: Diesmal besitzt er immerhin 5.600 Hitpoints...
Sucht den Speicherpunkt, heilt und folgt weiter dem Weg – auf einer überdachten Plattform wartet der Boss Veltann (12.000 Hitpoints). Setzt Euer Waffenattribut auf rot und stärkt die Attacken von Vyse und Enique mit Increm. Die stärkste Attacke des Bosses zieht mehreren Partymitgliedern bis zu 1.800 Energiepunkte ab, daher sollten Aika und Fina möglichst oft Sacrum Kristalle nutzen. Setzt nach dem Sieg Euren Weg fort. Rechts von dem großen Tor gibt's eine Moonberry, im Inneren erhaltet Ihr nach einer ergreifenden Sequenz den **lilafarbenen Mondkristall**. Bei der Frage wählt Ihr die erste Antwort. Kehrt zurück nach Crescent Island. Da Euer Schiff nun extra hoch und tief fliegen kann, beschließt Ihr, den gelben Kristall aus Valua zu holen, indem Ihr den Maw of Tartas von unten mit dem Luftschiff betretet.

Maw of Tartas

Taucht in die Wolkendecke hinab und fliegt unter den Valuanischen Kontinent. Haltet nach den tanzenden Lichtern Ausschau – nordwestlich davon befindet sich der Eingang zur Maw of Tartas. Fliegt den langen Tunnel entlang; an der T-Kreuzung findet Ihr rechts einen **Dexus Seed**. Fliegt zurück in den großen Raum und weiter geradeaus, rechts ist ein Durchgang. Haltet Euch geradeaus, bis Ihr in einen großen Raum kommt. Rechts liegt ein Speicherpunkt. Im letzten Raum fliegt Ihr nach oben, bis Ihr den gelben Gigas Yeligar (150.000 Hitpoints) trefft, der relativ einfach zu erledigen ist. Besonders die Moon Stone Cannon mag er überhaupt nicht: Ladet mit Urala Euren Spirit auf, trefft ihn und nehmt die Verfolgung auf. Noch ein paar Treffer, und Ihr habt den Feind ins Gigas-Nirvana gebrutzelt.

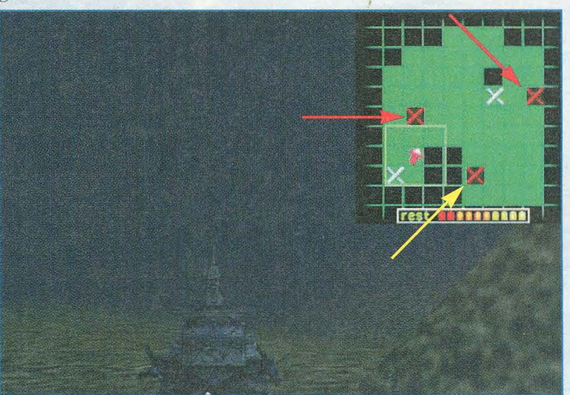
Subquest: Kabal-Spieß

Die Barkeeperin in Esperanza möchte sich wieder mit ihrer Mutter in Maramba versöhnen. Fliegt jeweils hin und her, um die Botschaften zu überbringen. Nach einiger Zeit bittet Euch die Bardame, ihr ein paar Zutaten zu besorgen. Die sind allerdings nicht ganz leicht zu finden: Die erste bekommt Ihr von Ex-Pirat Gordo in seinem Restaurant in North Ocean. Die zweite erhaltet Ihr, wenn Ihr mit dem Gemischtwarenhändler in Nasrad plaudert. Die dritte Zutat zu finden, ist am kompliziertesten: Im Süden von Yafutoma nördlich des Rift entdeckt Ihr auf mittlerer Flughöhe die unsichtbare Gewürzinsel; dort holt Ihr Euch die begehrte Zutat. Bringt alles nach Esperanza. Mutter und Tochter versöhnen sich wieder und Ihr bekommt ein wertvolles **Abirik Cham**.

Der Deep Sky

Auf Crescent Island erzählt Euch Gilder von den neuen Plänen Valuas. Fliegt nach Pirate Island, taucht unter die Wolkendecke und sucht das nördlich gelegene Dangral Island. Klettert die Leitern hinab, bis Ihr an einen langen, gewundenen Gang kommt. Sucht den Kontrollraum und legt den Schalter um: Jetzt ist die Passage frei, die vorher von einem Ventilator versperrt war. Geht hindurch und klettert eine weitere Leiter nach unten. Durchsucht alle Räume, Ihr findet nützliche Gegenstände wie eine **Imperial Blade** und eine **Moonberry**. Bewegt Euch jetzt in das riesige Schiffsdock; auf dem Tisch liegen die **Pläne** für De Locos neues Gefährt. Sackt die heiße Ware ein und macht Euch auf den Rückweg. Nach der Zwischensequenz mit Galcian und Admiral Gregorio verlasst Ihr Dangral Island und segelt zurück zu Eurer Basis. Gebt Brabham De Locos Pläne, damit er die Delphinus entsprechend umbaut. Ist Euer Schiff bereit für den Deep Sky, fliegt Ihr zurück nach Pirate Island. Nördlich findet Ihr den Vortex, der Euch in unbekannte Tiefen führt. Sinkt zunächst auf den Grund, bis Ihr den Boden unter Euch seht. Die Orte, wo Ihr graben müsst, entnehmt Ihr dem nachfolgenden Bildschirmfoto.


Der Silberschrein ist nichts für nervöse Mägen. Zum Glück werdet Ihr in diesem Labyrinth vor lästigen Kämpfen verschont.


Mit der Karte spart Ihr Euch lästige Kämpfe: Grabt an den markierten Stellen nach Velorium (rote Pfeile) und Finas Schiff (gelb).

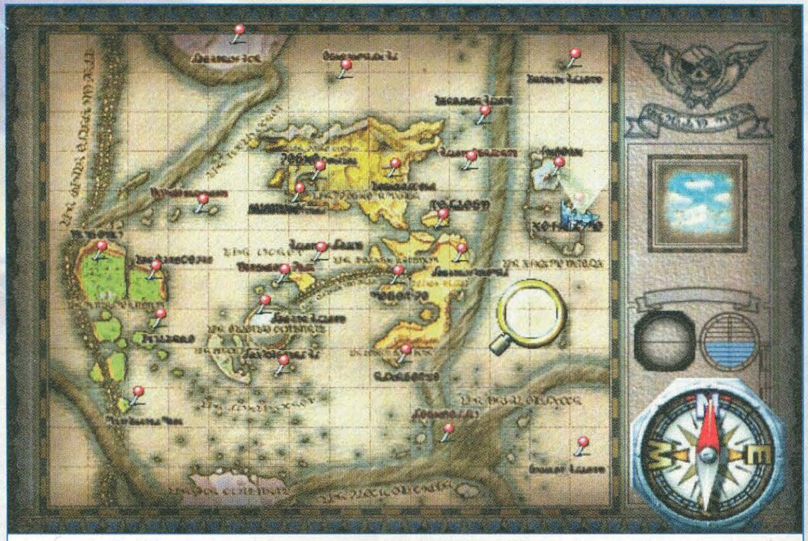
Nehmt unbedingt auch das **Velorium** mit, Ryu Kan schmiedet Euch daraus die stärkste Waffe für Vyse. Grabt Ihr im falschen Feld, greift euch ein Vieh namens Raja (15.000 Hitpoints) an. Zwar hält das Biest nicht viel aus, aber im Deep Sky kämpft Ihr blind; die Gefahrenanzeigen für Schiffskämpfe funktionieren hier nicht. Habt Ihr Finas Schiff gefunden, kehrt Ihr zur Oberfläche zurück. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von Giftzwerg De Loco überrascht. Sein Flagschiff Chameleon besitzt 30.000 Hitpoints und Ihr habt die selben Probleme wie im Kampf gegen Raja. Setzt vor allem Torpedos ein. Ist seine Energie am Ende, benutzt er seine Harpoon Cannon und es kommt zu einem weiteren Kampf. De Loco verfügt wieder über volle 30.000 Hitpoints, aber ein paar gute Treffer setzen dem Kampf schnell ein Ende.
Verlasst den Vortex und heilt Euer Schiff. Das nächste Ziel: Sailors Island. Im Anflug werdet Ihr von Eurem alten Bekannten Baltor überrascht. Sein neues Schiff, die Blackbeard 2 (16.000 Hitpoints) stellt keine große Gefahr dar, ein paar gezielte Treffer, und Baltor darf sich nach einem neuen Vehikel umsehen. Jetzt verlässt Enrique die Party. Ratet ihm, vorsichtig zu sein (erste Antwort) und kauft ein paar neue Kanonen für die Delphinus. Dann geht's zurück nach Crescent Island.

Der Silberschrein

Dort steigt erst einmal eine große Party. Am nächsten Tag gibt's allerdings ein böses Erwachen: Die Armada greift an! Erledigt die drei Killer, worauf Ramirez persönlich erscheint. Geht nicht auf sein Angebot ein (erste Antwort) und stellt Euch zum Kampf. Dieses Gefecht könnt Ihr nicht gewinnen, da Eure Attacken Ramirez keine Energie abziehen. Lasst Euch besiegen, worauf Euch Ramirez die Mondkristalle klaut. Welche Antwort Ihr nun wählt, ist egal, Ramirez erklärt Euch seine Pläne, ob Ihr sie hören wollt oder nicht. Jetzt geht's an den Wiederaufbau. Sagt Aika, dass Ihr nicht aufgeben werdet (erste Antwort), danach besucht Ihr Fina im Konferrenzraum. Beruhigt sie (erste Antwort), später erklärt Ihr, dass Ihr sie zum Silberschrein begleitet (erste Antwort). Gilder stößt wieder zur Truppe. Besteigt Finas Schiff und Ihr fliegt automatisch zum Silver Shrine.
Die Dungeon-Architektur ist zwar manchmal etwas verwirrend, dafür bleibt Ihr vor lästigen Kämpfen verschont. Ihr werdet Euch auch kaum verlaufen, da Sackgassen meist schon von weitem zu erkennen sind. Nutzt möglichst oft die Option, Euch frei umzuschauen. Oben angekommen trefft Ihr auf die Elders. Nach ein paar nützlichen Informationen wählt Vyse die erste Antwort. Es folgt eine Zwischensequenz mit Ramirez, danach bringen Euch die Elders auf Wunsch zurück an den Eingang. Fliegt wieder nach Crescent Island.

Der Tyrann

Seid Ihr gut gerüstet, fliegt Ihr abermals nach Dangral Island. Nehmt den mittlerweile bekannten Weg nach unten und sucht den riesigen Lift. Mit diesem fahrt Ihr tiefer unter die Wolken. Dabei werdet Ihr von Admiral Vigoro (14.000 Hitpoints) angegriffen, der gegen lila Waffen



Hat Euch die Orientierung verlassen, so werft einfach einen Blick auf unsere Karte – segelt alle roten Punkte an, um auch ja nichts zu verpassen.

empfindlich ist. Gebt besonders acht, wenn er wild in die Luft ballert: Die Attacke zieht allen Partymitgliedern etwa 1.500 Hitpoints ab. Geht mit den Sacrum Kristallen nicht zu sparsam um. Ist Vigoro besiegt, seid Ihr am Ziel. Durchquert den Raum und klettert die Leiter hinunter. Der Aufzug bringt Euch zu einem langen Gang, an dessen Ende trefft Ihr Galcian und Ramirez. Die beiden hetzen einen Kampfroboter auf Euch. Der Eliminator (20.500 Hitpoints) mag keine gelben Waffen. Wenn er ein Ziel sucht, greift er in der nächsten Runde die ganze Party an – heilt also rechtzeitig und geht in die Defensive. Nach Eurem Sieg heben Galcian und Ramirez den Kontinent Soltis wieder in den Himmel. Euch bleibt nur die Flucht, rennt also so schnell Ihr könnt! Wenn Ihr wieder an Bord der Delphinus seid, versucht Ihr nach Soltis zu kommen. Nach einer langen Zwischensequenz geht's zurück nach Crescent Island. Dort macht Ihr Euch für die entscheidende Schlacht bereit, bei der alle Freunde, die Ihr im Lauf des Abenteuers getroffen habt, auf Eurer Seite sind. Haltet eine schmetternde Ansprache (erste Antwort). In der Nacht geht Ihr nach dem Gespräch mit Belleza zum Fahnenmast und redet mit Fina. Legt dabei den Arm um sie (zweite Antwort). Fahrt danach mit dem Lift zum Konferenzraum. Davor trefft Ihr Aika. Sagt Ihr, dass Ihr auch Angst habt (erste Antwort). Am nächsten morgen läuft Eure Flotte aus – wählt noch einmal die erste Antwort.

Die große Schlacht beginnt eher simpel: Das valuanische Magierschiff hält kaum mehr als einen Treffer Eurer Kanonen aus. Das Elite-Schiff (50.000 Hitpoints) ist da schon eine härtere Nuss, aber mit Eurer momentanen Bewaffnung habt Ihr auch diesen Gegner schnell erledigt. Nun greift Ihr Galcians Himmelsfestung, die Hydra, an: Mit 200.000 Hitpoints und jeder Menge Kanonen ist die Hydra ein würdiger Gegner. Heilt die Delphinus regelmäßig und deckt auf alle Fälle, wenn das Raster rot zeigt: Ein guter Treffer der Hydra Cannon kann Euch bis zu 25.000 Hitpoints abziehen. Nutzt oft Increm, um mehr Schaden anzurichten. Habt Ihr die Hydra geschlagen, ist es Zeit zum Entern. Redet mit Enrique, um Eure Energie aufzuladen, und speichert. Das Innere der Festung gestaltet sich angenehm klein: Nehmt Euch die Zeit, sämtliche Kisten zu öffnen; die Gegner können jetzt nicht mehr viel gegen Euch ausrichten. Nach einigen Leitern und Stangen steht Ihr vor der Brücke und Galcian (21.500 Hitpoints) stellt sich zum Kampf. Der selbsternannte Herrscher der Welt greift neben normalen Schwertattacken auch mit hinterhältiger Silber-Magie an, die Eure Helden sofort töten kann. Hier kommt Gilder ins Spiel: Er benutzt in jeder Runde seine Schutzaura, so dass Ihr vor allen negativen Effekten geschützt werdet. Vyse stärkt Ihr mit Increm, seine Waffe wird auf Silber gestellt. Greift so oft wie möglich mit dem Piratenzorn an.

Das Finale

Ist Galcian Geschichte, greift Ihr Soltis an. Ihr könnt auf der Delphinus Euer viertes Partymitglied frei wählen, wir empfehlen Gilder, da seine Schutzaura im Finale gute Dienste leistet. Sucht die Stelle in Soltis, wo früher Shrine Island war. Beim Anflug werdet Ihr von einem eigenartigen glockenförmigen Monster angegriffen. Gadianos hat weniger als 15.000 Hitpoints, ein ordentlicher Treffer mit der X-Cannon, und Ihr streicht nochmals ordentlich Erfahrung ein. Erledigt das Biest möglichst schnell, da es zur Flucht neigt. Für Euren Sieg bekommt Ihr nochmal eine hervorragende Kanone und eine extradicke Schiffspanzerung. In Shrine Island geht Ihr im Uhrzeigersinn nach unten. Dort nehmt Ihr das große Tor, um nach Soltis zu gelangen. Die folgenden Räume sind kreisförmig angeordnet. Erforscht alles und kämpft möglichst oft gegen die einfachen Gegner, um jede Menge Magiepunkte zu erhalten. Lasst das **Cham** mitgehen und verlasst den Komplex schließlich gen Norden.

Im Turm von Soltis erwarten Euch etliche Teleporter. Holt auf dem Weg zum ersten **das Cham**. Auf der nächsten Ebene wartet hinter der Tür eine **Moonberry**. Rechts von der Tür nehmt Ihr den Teleporter am Ende des Stegs. Benutzt auch die beiden nächsten Teleporter und öffnet die Tür. Dahinter wartet bei der Schatztruhe zum letzten Mal Zivilyn Bane (8.500 Hitpoints). Der Teleporter links von der Tür bringt Euch an den Anfang zurück. Nehmt wieder den Transporter rechts und nutzt nun den nächsten Teleporter, den Ihr seht. Hinter der Tür findet Ihr noch eine **Moonberry**, danach nehmt Ihr den Transporter nach oben. Hinter der Tür wartet der Gang zum letzten Speicherpunkt. Ladet Eure Energie auf, speichert und geht durch die Tür. Zeit für die Endschlacht!

Zuerst kämpft Ihr gegen Ramirez (22.000 Hitpoints). Der erste Boss sollte kein großes Problem darstellen, setzt einfach die gleiche Taktik wie beim Kampf gegen Galcian ein. Die Schutzaura ist lebenswichtig, zudem ist Ramirez gegen gelbe Waffen und Vyses Piratenzorn allergisch. Habt Ihr Ramirez besiegt, hetzt er den Silber-Gigas Zelos auf Euch.

Das kugelförmige Monster besitzt beeindruckende 240.000 Hitpoints und greift Euch praktisch permanent an; besonders lästig sind seine Drill-Attacken, die Euer Schiff schwächen. Kontert mit Increm. Nach seiner Verwandlung verfügt er über die gefährliche Judgement-Attacke: Deckt den Angriff auf alle Fälle. Ist Euer Schiff gut in Schuss, fliegt Ihr direkt vor Zelos und greift sein Zentrum an. Müsst Ihr dagegen heilen, so zieht Euch lieber etwas zurück.

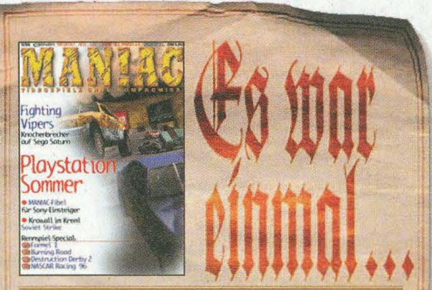
Doch Zelos ist nicht der letzte Boss: Nach Eurem Sieg über den Gigas verschmilzt dieser mit Ramirez und greift Euch auf Deck an...



Abermals bewährt sich die Taktik, mit der Ihr schon Galcian und Ramirez besiegt habt. Die gefährlichste Attacke des Endgegners ist der Silber Alptraum: Hier übernimmt er einen Eurer Recken und setzt den mächtigsten Special-Move gegen die ganze Party ein. Auch in diesem Kampf leisten Schutzaura und Piratenzorn hervorragende Dienste, Aika und Fina kümmern sich um Spirit Points und – wenn nötig – um Heilung. Ist auch dieser Boss besiegt, könnt Ihr Euch zurücklehnen und das Ende genießen.







MAN!AC vor fünf Jahren

Kaum hatte sich die Unruhe über den Japan-Start des N64 gelegt, fielen die Russen ein. Zumindest virtuell in EAs 32-Bit-Schlacht "Soviet Strike", die wir erstmals ausführlich Probe spielen durften. Darüber hinaus hatten Prügelfans allen Grund zum Jubeln: Neben "Fighting Vipers" im Preview-Teil, traten "Fatal Fury 3", "Virtua Fighter Kids", "Battle Monsters" (alle Saturn), "King of Fighters" und das trashige "Rise 2 – Resurrection" im Testlabor zum Schlagabtausch an. Rennspiel-Profis mit Playstation erfreuten sich dagegen an "Wipeout 2097", "Destruction Derby 2", "Formel 1" und "Burning Road". Wer mit Sonys Konsole den Einstieg in die 32-Bit-Welt wagte, erfuhr in der 'Playstation-Fibel' schließlich alles Wissenswerte.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Martin Wodok (Programmierer, Shin'en Multimedia)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Castlevania (KONAMI, 2001)

"Nachdem die erste Enttäuschung über die superdüstere GBA-Grafik vorbei war – die letzten SNES-Versionen sahen meiner Meinung nach weitaus besser aus – wurde dieses Spiel zum absoluten Suchtmittel. Vorsicht! Nur mit einem vierwöchigen Urlaub im Rücken, solltet Ihr zu spielen anfangen, sonst gibt es Ärger mit Chef und Freundin."

2. GT Advance (MTO, 2001)

"Die japanischen Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die Optik jedes Game-Boy-Color-Rennspiels auf dem 32-Bit-Nachfolger zu unterbieten – meine Hochachtung! Besonders hervorzuheben sind darüber hinaus die ungenaue Steuerung sowie die fehlende Tiefenwirkung der Pseudo-3D-Strecken. Beim Spielen tut Ihr richtig Buße."

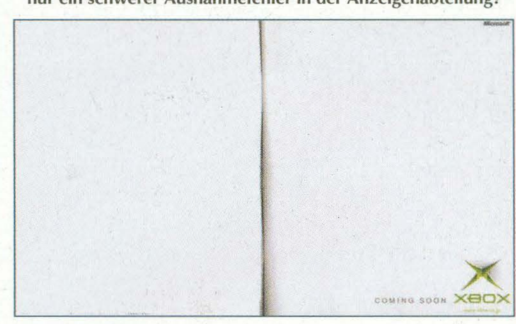
3. Moorhuhn (RAVENSBURGER, 2001)

"Gott sei's gepriesen! Endlich kann ich auch unterwegs bedenkenlos darauf verzichten, diesen 'Kult'-Titel zu zöcken. Früher musste man sich ja noch rechtfertigen, dass man ein kostenloses Spiel nicht mag. Aber dieses Problem ist mit der langweiligen Vollpreis-Umsetzung auf den Game Boy Color ja nun endlich gelöst."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

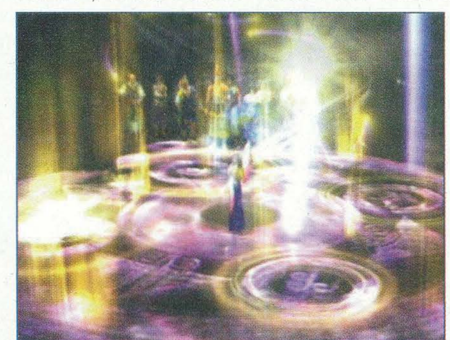
Diese weiße Doppelseite ist kein Druckfehler, sondern eine Xbox-Anzeige in der japanischen Spielezeitschrift Famitsu. Vielleicht will uns Microsoft ja damit sagen, dass sie ein unbeschriebenes Blatt im Videospielbusiness sind. Oder war's doch nur ein schwerer Ausnahmefehler in der Anzeigenabteilung?





ERSCHEINT AM 5. September

Sommerzeit – Reisezeit. Diese Binsenweisheit trifft nächsten Monat auch auf uns MAN!ACs zu: Software-Riese **Electronic Arts** lädt zu einer ausführlichen Studio-Tour nach USA, wo über ein Dutzend spielbare Xbox-, Gamecube- und PS2-Titel auf uns warten. So dürft Ihr u.a. auf **Medal of Honor** für die Sony- und Microsoftkonsole, **Pirates of Skull Cove** sowie einige weitere Überraschungen gespannt sein. Branchen-Urgestein **Activision** hofiert die Schreiberlinge traditionell im ländlichen Ambiente des Vereinigten Königreichs: In der Nähe von Manchester legen wir Hand an die neuesten Trendsport-Entwicklungen und gehen in **Tenchu 3** auf lautlose Killertour. Die Reisestrapazen enden schließlich mit einem exklusiven Blick auf Midways Strategie-Rollenspiel-Mix **Legion: Legend of Excalibur**. Wer dann immer noch hungrig auf Neuigkeiten ist, darf sich an der japanischen Version von **Final Fantasy 10** (Bild) ergötzen, lesen, wie es **Rune** im Test ergeht und sein 64-Bit-Wissen mit dem großen **N64-Special** erweitern.



JAPAN TOP 10

Platz	Titel / Genre	Hersteller / Status
1	Yugioh Duel Monsters 5 Sammelkartenspiel	Konami nicht geplant
2	Gran Turismo 3 A-spec Rennspiel	Sony erhältlich
3	Breath of Fire Rollenspiel	Capcom 3. Quartal
4	Ape Escape 2001 Jump'n'Run	Sony nicht bekannt
5	Mosquito Geschicklichkeitsspiel	Sony nicht geplant
6	Shadow Hearts Rollenspiel	Aruze nicht bekannt
7	Harvest Moon 3 Wirtschaftssimulation	Victor nicht bekannt
8	Star Ocean: Blue Sphere Rollenspiel	Enix nicht bekannt
9	One Piece: Birth o.t. Pirate Dream Rollenspiel	Banpresto nicht geplant
10	Tactics Ogre: The Knight of Lodis Rollenspiel/Strategie	Nintendo nicht bekannt